

МЕГА ПОСТЕР +микропостер!
МЕЧ И МАГИЯ IX и КОРОЛЬ ДРУИДОВ
КОМПАКТ-ДИСК №1 В МИРЕ
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
176 СТРАНИЦ
www.igromania.ru
ИГРОМАНИЯ
06 (57) 2002
ISSN 1560-2583
9 771560 258002 >
БОЛЕЕ 300 ИГР в номере и на компакте
МАКСИМУМ ОТ MAX MAX МАКСИМУМА
COMMAND & CONQUER: GENERALS
САМЫЙ КРУТОЙ C&C ИЗ WESTWOOD
СОЗДАЙ ИГРУ НА ДВИЖКЕ RENEGADE
РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ: НОВЫЙ ЗАВЕТ
РАЗБОР РЕДАКТОРА HEROES OF M&M IV
ГОРЯЧЕЕ ЖЕЛЕЗО: AGP 8x и GEFORCE4
ИСКУССТВО УБИВАТЬ – 2
НА CD ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ В Q3
Quake III Rally
НА CD ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ МЕГАХИТА
Counter-Strike 1.4
ЖДЕМ
Medal of Honor: Team Assault • Duke Nukem: Manhattan Project
Казаки II: Наполеоновские войны • Cultures 2 • Star Trek: Elite Force II
The I of the Dragon • Tomb Raider: Angel of Darkness • Многое другое
ИГРАЕМ
FIFA World Cup 2002 • Гномы (The Diggles) • Freedom Force
Global Operations • Legacy of Kain: Blood Omen 2 • The Sims: Vacation
Dark Planet (Темная планета) • Worms Blast • Штырлиц 3 • Многое другое
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Код доступа: РАЙ • Soldier of Fortune 2: Double Helix • Master of Orion 3
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
Dungeon Siege • Freedom Force • Heroes of Might and Magic IV
Might and Magic IX • Warrior Kings (Лорды Войны)
Операция Flashpoint: Холодная Война
КОД ДОСТУПА: РАЙ
ЛУЧШЕЕ СОЗДАЮТ В РОССИИ!
ОБЛОЖКА: DUNGEON SIEGE

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Роковой час лета пробил. Как многие из вас знают, роковым он является исключительно с той точки зрения, что разработчики вместе с наступлением лета предпочитают не играми заниматься, а на солнышке греться, да и издатели перекладывают свои издательские планы на осень... Однако, судя по жирным спискам с датами релизов, нынешнее лето может стать исключением из правил. В ближайшее время в продажу поступают (или уже поступили, пока журнал пребывал в типографии) такие всеми нами ожидаемые хиты, как Morrowind, Age of Wonders 2, Warlords Battlecry 2, Grand Theft Auto 3, Neverwinter Nights и многие, многие другие. Возможно, издательские конторы наконец-то сообразили, что если все игры повально выходят в декабре, то покупатель, несмотря на свою неизмеримо возросшую покупательскую готовность скупать все, что шевелится (на подарки и т.д.), тем не менее физически оказывается не в состоянии прихватизировать все, что есть на прилавках, в результате чего игры, подчас очень классные, тупо проваливаются в продажах. Возможно. А может быть, нас снова дуркою водят за нос, по пятьдесят раз переставляя даты выхода, дабы потом таки обдурить самих себя и вывалить игры на прилавки в начале зимы. Возможно. Время покажет.

Что же касается "Игромании", то в летний период, как обычно, мы не складываем оружия и продолжаем информировать вас обо всех создающихся и появляющихся играх и выкладывать тонны вкусностей на компакт. Так что — не пропустите!

И, собственно, насчет компакт-диска. Мы это нигде больше в журнале не объявляли, но, в сущности, на этот раз у нас получилось две с половиной темы компакта вместо одной. Во-первых, это Quake III Rally, безбашенный автосимулятор на квейковском движке, который произвел фурор в редакции и единодушно был признан лучшим некоммерческим проектом месяца. Во-вторых, это свеженький Counter-Strike, который безоговорочно является нетленным супером и который называть "темой номера" как-то странновато, т.к. он и без того для нас является постоянной темой на протяжении многих номеров. А в-третьих, к вопросу о половинке... И на старуху бывает проруха. The Hammerhead Project, который по праву был признан темой компакта месяц назад, по тех. случайности пошел на компакт без описания и, главное, без инструкций по инсталляции. Для других изданий, может быть, подобное и в порядке вещей, но — не для "Игромании". Мы вторично выкладываем The Hammerhead Project, на сей раз — с детальными описаниями. Теперь все ок.

Из статей июньского номера мне бы хотелось в первую очередь обратить ваше внимание на "Искусство убивать 2". После публикации в мартовском номере первой статьи цикла нам пришло феноменальное множество отзывов. Конечно же, продолжение не заставило себя ждать. Смотрите в "Территории разлома".

Следующее — это отечественный проект "Код доступа: РАЙ". Со студией MiSTland я впервые познакомился в 1998 году, когда ребята работали над проектом Bestiary. По некоторым причинам, которые я сейчас не хочу называть, игре не суждено было выйти в свет, а я оказался одним из немногих счастливчиков, кто видел ее играбельную демоверсию. Помнится, увиденное у меня тогда вызвало буквально-таки шок, и стало ясно, что передо мной — один из самых перспективных отечественных игровых разработчиков... Сейчас — 2002 год. Пройдя через тернии, MiSTland наконец-то готовы представить нам свой серьезный и основательный проект, после которого мы, возможно, получим лишний повод гордиться тем, что живем не где-нибудь, а в России (или, правильнее сказать, на территории бывшего СССР). Читайте "В Центре внимания".

Еще я хотел бы обратить ваше особое внимание на статью "Новый тибериумный мир". Внимательно с ней ознакомившись, вы сможете, не обладая никакими специализированными знаниями, создать свою собственную игру на основе C&C: Renegade. Смотрите в рубрике "Вскрытие". Да, и не забудьте заглянуть в "Deathmatch/Киберспорт"! Полагаю, что интервью с сильнейшим квейкером современности Джонатаном Венделом, более известным как Fatality, вам будет интересно прочесть независимо от того, играете ли вы в экшены. И, кстати, вы сможете просмотреть записи некоторых проведенных им боев. Как обычно, в этом вам поможет наш компакт.

Дальше. Закончены фундаментальные руководства/прохождения по Heroes of Might and Magic IV и Might and Magic IX. Их финальные версии на компакте, можете пользоваться. И, полагаю, вам будет любопытно узнать, что материал по четвертым Героям стал самым большим за последние три года! Причем — даже это еще не все. В ближайших номерах мы намереваемся опубликовать экспертные тактические рекомендации от одного из сильнейших авторов журнала, знакомого вам как Псмит.

В следующем номере, помимо многого прочего, мы опубликуем финальный материал по редактированию в Operation Flashpoint, локализованная версия которого наконец-то увидела свет. Также на страницах вновь возникнут некоторые наши черезномерные рубрики, такие как "Антихакер" и "Перекресток миров".

Июньская "Игромания" — в вашем распоряжении. Желаю вам встретить в ней как можно больше полезных и ценных для вас материалов. Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@igromania.ru)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Mad! Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков, Сардана Карагулова

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 348-17-32
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109364, г. Москва, Люблинская д. 104, МГИДО (Игромания).
Тел. (095) 348-17-32, (095) 357-47-70
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

Тираж 52.000.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ



ИГРОМАНИЯ
САМЫЙ КРУТОЙ C&C ИЗ WESTWOOD
Quake III Rally
Counter-Strike 1.4
КОД ДОСТУПА: РАЙ
ЛУЧШЕЕ СОЗДАЮТ В РОССИИ!

Алексей Макаренков
MakarenkOFF@igromania.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Американские горки? Русские!

Если вы любите экстрим и неровно дышите к "американским" (в забугорье — "русские") горкам, то наверняка в вашей коллекции игр уже есть **Rollercoaster Tycoon**. И уже скоро вы сможете пополнить коллекцию продолжением симулятора парка аттракционов — **Rollercoaster Tycoon II**. **Infogrames** обещает множество нововведений в геймплее и существенно доработанный движок. Возможность прокатиться по "стальному серпантину", не отходя от экранов мониторов, у геймеров всего мира появится уже осенью этого года.

Похищение Unreal Tournament 2003



Unreal Tournament 2003

Злой рок "быть украденным", подобно **Unreal 2**, преследует и его многопользовательского брата — **Unreal Tournament 2003**. В Сеть попала играбельная демка продолжения UT, и — тут же разлетелась по всему миру. По сообщению **Infogrames**, виновником геймерского торжества стал один из сотрудников компании, который по недосмотру выложил на свой FTP-сайт практически готовую к показу на грядущей **E3** демо-версию игры. Не прошло и суток, как UT 2003 можно было скачать с нескольких сотен сайтов. Ценой неимоверных усилий разработчикам удалось остановить распространение игры по просторам Интернета. Но все, кто хотел, игру в свои цепкие лапы заполучили, хотя продукт был еще сырой.

Сайты до сих пор пестрят восторженными воплями тех, кому удалось не только скачать заветную демку, но и удовлетворить ее непомерные аппетиты в плане железа.

Пока непонятно, как Infogrames поступит с провинившимся сотрудником. Уволить, видимо, не уволят, но вот от штрафов бедолаге откреститься будет проблематично... А вот от нас ему огромное спасибо. Теперь мы точно знаем, что разработчики действительно не подкачали!

Doom III возвращается?!



Doom III

На самом деле, этот вопрос, который волнует игровую общественность вот уже третий месяц, до сих пор не нашел ответа. Когда в конце апреля по Сети распространился слух, что третья часть легендарного шутера появится только в версии для **X-Box**, весь Интернет буквально встал на уши. Каждый сайт, так или иначе связанный с темой 3D Action, считал своим долгом написать на эту тему заметку... и часто не одну. Народ заваливал письмами **id Software**... Но ни опровержения, ни подтверждения слухов так и не последовало. Нет их и по сей день...

Но! Во-первых, состоялся официальный анонс игры, никого не удививший — еще бы, про это даже ребенок знал уже с год как, — но отрезавший id дорогу назад. Во-вторых, в анонсе игры не указано, под какие платформы она разрабатывается. Что это? Вряд ли — желание разработчиков подхлестнуть внимание общественности к проекту. Скорее, неопределенность с точной датой выхода игры. И, в-третьих, "Дум" представят на **E3**. И уж там станет окончательно понятно, под какую платформу разрабатывается игра. Дальше отступать будет уже просто некуда. Не станут же, в самом деле, id демонстрировать журналистам "голый" монитор, на котором будет крутиться технический демо-ролик!

СРОЧНОВНОМЕР

Сенсация от Сида



В беседе с корреспондентом одного из зарубежных издательств — и пока неофициально — **Сид Мейер** сделал заявление, что разработка продолжений мегапопулярных игр **Civilization** и **Pirates** начнется в самом ближайшем будущем. Видимо, уже в этом году. Предположительные названия проектов: **Civilization IV** и **Pirates 2**. На E3 или чуть позже следует ждать официального анонса от **Firaxis**. Вот такой подарочек от Сида ждет нас годика эдак через два-три: меньше ТАКИЕ игры просто не могут разрабатываться. А вот больше — сколько угодно.

Colin McRae Rally 3 под консоли

По непроверенным пока слухам **Codemasters** не собирается выпускать сиквел одного из лучших раллийных симуляторов — **Colin McRae Rally 3** — на PC. Слухи слухами, но в официальном анонсе проекта PC как платформа действительно не значится. Остается надеяться, что разработчики просто выпустят версию для персоналок чуть позже, как это было с первой и второй частью ралли. Отказываться от PC-версии игры было бы со стороны Codemasters нелогично, если учесть объем продаж второй части серии. В любом случае, уже на E3 ситуация полностью прояснится.

Преемник Раймана

По непроверенным, но очень многочисленным слухам **Ubi Soft** — разработчики всех игр серии **Rayman** — вовсю работают над новым супер-секретным проектом в том же жанре (арка-

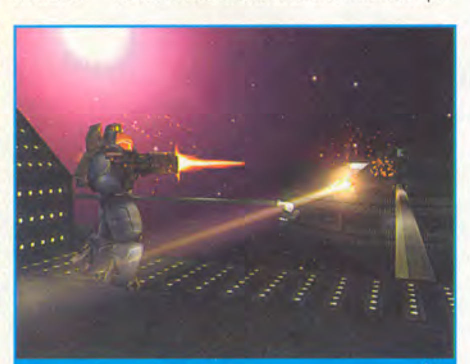


Colin McRae Rally 3

да). И согласно тем же самым слухам главным героем будет НЕ Рэймен. Ни скриншотов, ни хотя бы намеков со стороны разработчиков пока не поступало. Все станет ясно после E3, где по тем же слухам игра будет демонстрироваться в "закрытой комнате" самим **Майклом Анцелом** — основателем серии **Rayman**.

"Контры" в открытом космосе не будет

Печальная новость долетела до нас из недр **Strategy First**. По официальному заявлению компании, работы над тактическим футуристическим шутером в духе **Counter-Strike** — **Zero-G Marines** — полностью остановлены на неопределенный срок. Причина — нехватка средств и полная реструктуризация канадского отделения компании. Возможно, игра когда-нибудь и порадует геймеров, но вряд ли над ее завершением будут работать те же люди. Так что пока — R.I.P.


Zero-G Marines

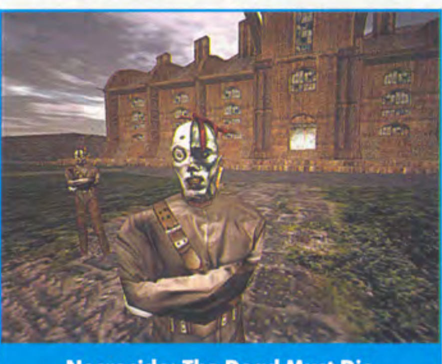
СРОЧНОВНОМЕР

Творцы миров WarCraft 3


Warcraft III: Reign of Chaos

Сам **Билл Ропер** признался, что на диске с третьим "Варкрафтом" будет присутствовать полноценный редактор. Но не это главное. Главное то, что это редактор будет коренным образом отличаться от набора "утилит для созданий новых уровней", которые обычно прилагаются к стратегиям. По заявлению разработчиков, с помощью редактора можно будет не просто создавать новые сценарии, но и — внимание! — творить совершенно новые игры. Совершенно **не** похожие на WarCraft 3. Это даже не обязательно будут стратегии. Похоже, **Blizzard** планирует выпустить полноценный игровой конструктор. Если это действительно так и задумка удастся, то по популярности WC3 с легкостью перебьет любую другую игру, комплектуемую редактором (впрочем, он и так это сделает). Главное, чтобы сложность освоение этого чуда девелоперской мысли не зашкаливала и с ним смог бы разобраться простой смертный... Впрочем, каким бы сложным он ни оказался, мы научим вас с ним работать. Ведь именно для этого существует наша рубрика **"Мастерская"**.

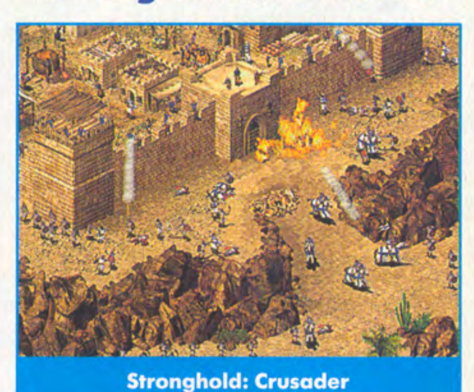
Necrocide мертв!


Necrocide: The Dead Must Die

Давненько на PC не выходило хороших ужастиков. Надежды любителей "отрываться" на скелетах, мумиях и прочих обитателях склепов рухнули вместе с сообщением **Novalogic** о прекращении работ над **Necrocide: The Dead Must Die**. И это при том, что игра была готова уже более чем наполовину. Напомним, что некоторое время назад работы над игрой уже "замораживали", но потом они были снова возобновлены с обещанием, что теперь-то игра обязательно появится на прилавках. И вот опять...

Маркус Бирс, менеджер компании по связям с общественностью, заявил, что сейчас в Novalogic активно ведутся работы над другим проектом и что времени на Necrocide совсем не осталось. Когда же разработчики закончат разбираться с новой игрой, то возобновлять работы над Necrocide будет уже бессмысленно. Прогресс не стоит на месте. Похоже, единственный шанс погонять мертвечинку по заброшенным городам нам представится не раньше выхода **Nightmare Creatures 2**.

Stronghold XI века н. э.


Stronghold: Crusader

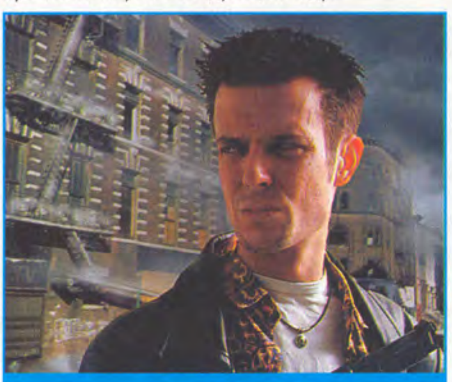
Успех экономической стратегии **Stronghold** заметно подхлестнул издательскую активность **Take-Two Interactive**, которая не замедлила анонсировать адд-он к игре. **Stronghold: Crusader**, а именно так будет называться продолжение, перенесет геймеров в XI-XII век нашей эры, во времена святых крестовых походов. На штурм арабских цитаделей ринутся отряды рыцарей, и произойдет это в самом ближайшем будущем. Точная дата релиза пока не оглашается, но по слухам Stronghold: Crusader появится уже в этом году. Никаких особых нововведений не ожидается, но мы с нетерпением будем ждать и просто хорошего адд-она.

ИНДУСТРИЯ



Max Payne на голубом экране

Какие две игры приходят вам на ум, когда вы слышите слово "кинематографичность"? Большинство из вас вспомнят **Half-Life** и **Max Payne**. И если за экранизацию первого пока никто не взялся, то вот за "Макса" ухватились обеими руками. Создатель популярного на Западе военного сериала **The Shield** (ничем не похож на "мыльные" оперы, скорее — на качественный х/ф), компания **Dimension Films** собирается выпустить кино уже в следующем году.


Max Payne

Шейн Райн — сценарист проекта — утверждает, что выложится по полной, чтобы фильм оказался достойным игры. *"Я сам геймер,* — говорит Райн, — *и по достоинству оценил творение* ***Remedy****. Я думаю, у меня получится сделать кино ничуть не менее шокирующим"*. Надеемся, что Шейн действительно не подведет и фильм получится качественным. Вот только удастся ли нам в будущем насладиться киношедевром, непонятно, ведь movie создается для показа по западным кабельным каналам и на широком экране не появится...

Игры по мотивам книг МакЛина

Издательская контора **SCi** не так давно приобрела права на создание игр по мотивам книг известного писателя **Алистера МакЛина**, среди которых значатся не только повести о судьбе русских солдат на оккупированных территориях, но и несколько весьма удачных полу-фантастических произведений. На западе МакЛиан весьма популярен, и по его книгам уже снято несколько фильмов.

SCi сообщает, что в данный момент ведется разработка сразу нескольких игр, и что каждая из них претендует на звание хита. И в это даже хочется верить, ведь дата выхода всех игр намечена на 2004-2005 год.

За такое время вполне можно создать хит. И даже не один. Но ведь можно и ни одного не создать?! Хочется верить, что у SCi все получится, и мы действительно получим качественные игры, а не сомнительные поделки в духе последних релизов компании.

У людоедов тоже есть слои



TDK Mediactive получила у создателей анимационного фильма Shrek все права на создание компьютерных игр по его мотивам. Первая игра на PC увидит свет уже осенью этого года, то есть еще до выхода второй части мультфильма. Судя по всему, нас ждет обыкновенная аркада от лица зеленого людоеда... Жаль! Какой квестище можно было бы завернуть в мире "Шрека"! Хотя, аркада тоже может получиться неплохой, особенно если разработчики не поленятся и разрешат играть не только за самого Шрека, но, скажем, и за осла или за принцессу. Про оригинальные находки как-то "пройди игру за мисс Дракон" даже не заикаемся. Западники на это ни за что не пойдут... В любом случае, пора идти "искать лестницу наверх", а потом приступать ко второму этапу "правильно, идти по ней". И надеяться, надеяться, что не только у людоедов, но и у разработчиков игры есть слои, пускай даже они и не любят лук.

Даты выхода игр

Май

VIP	01
Black Moon Chronicles	01
Persian Wars	02
Lock on: Modern Air Combat	02
Dune Generations	03
Soldier of Fortune 2: Double Helix	08
Pac-Man All Stars	15
Internal Pain	15
Chrome	20
MechWarrior IV: Mech Pack	23
Grand Theft Auto III	25
Sudden Strike 2	25
Icewind Dale II	28
Davis Cup Tennis	28
Master of Orion	31
Age of Wonders II	31

Июнь

Star Wars: Galaxies	01
Cratered	06
Rayman Arena	07
Neocron	10
IGI 2: Covert Strike	11
Cult	15
One Must Fall: Battlegrounds	15
Grand Prix 4	15
Unreal Tournament 2003	18
Dino Island	20
Delta Force: Task Force Dagger	21
Neverwinter Nights	24
Warcraft III: Reign of Chaos	27
Moto GP: Ultimate Racing Technology	28
Freelancer	30

Июль

Beach Life	15
Atlantica	15
Pantheon	15
Mafia: The City of Lost Heaven	16
Battlefield 1942	17
Stronghold: Crusaders	19
World War II: Panzer Claws	20
Another War	21
Hidden & Dangerous 2	26
MechWarrior 4: Clan	26

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

СРОЧНОВНОМЕР

SimCity 4 официально

Свершилось! Electronic Arts официально анонсировала продолжение линейки игр SimCity — SimCity 4. Одновременно стали известны и некоторые подробности о новом проекте. В работах над четвертой частью игры Maxis использует совершенно новый графический движок, *"позволяющий выводить на экран изображение повышенной реалистичности"* и содержащий новую систему просчета поведения *"городских объектов"*. Так, например, теперь компьютер будет в реальном времени просчитывать передвижение по городским улицам каждого отдельного жителя. Но главным, на что делают ставку разработчики, является то, что теперь города представляют собой не замкнутые в себе "кубики жизни", мало зависящие от окружающей среды. Теперь каждый мегаполис тесно взаимодействует с природой окружающего его региона. Для успешной игры в SimCity 4 будет недостаточно следить только за процессами происходящими на территории отстроенного поселения. Придется собирать информацию и об прилежащих к городу районах...

Игру обещают выпустить уже в начале следующего года, так что ждать осталось совсем недолго.

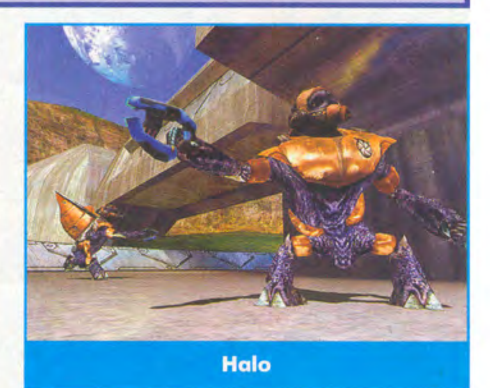


Подпитка кадрами

Кейт Паркинсон, ведущий художник величайшего онлайнового ролевика EverQuest, улетел из родного гнезда в более теплое, но менее стабильное гнездышко молодой компании разработчиков Sigil Games Online, основанной не так давно двумя выходцами из Sony — Бредом МакКвайдом и Джеффом Бутлером. Теперь, когда Кейт занялся оформлением нескольких новых онлайновых проектов компании, у игровой общественности появилось еще больше оснований подозревать, что в недрах SGO готовятся к выходу достойные конкуренты EverQuest. По крайней мере, в это очень хочется верить: не вечно же в EverQuest играть!

Последняя надежда X-Box

Сколько не пророчили X-Box судьбу убийцы PC, сколько не рекламировали X-ящик, но должной популярности приставка так и не получила, проиграв финансовую битву той же SPS2 на всех фронтах (и в Европе, и в Штатах, и, само собой, в Японии). Уже сейчас ясно, что сборы с продаж в текущем финансовом году будут заметно ниже затрат на разработку чудо-устройства. Сейчас единственным шансом "воскресить" приставку для Microsoft является мощная раскрутка новых игр под платформу. И, похоже, в компании решили сделать ставку на... Halo 2. Работы над игрой уже ведутся, хотя до официального анонса еще несколько месяцев. И тогда же станет ясно, выйдет ли игра на PC. Хотя об этом думать еще рано: нам бы дождаться, когда выйдет первая часть.


Halo

Пора становиться цивилизованным

Не так давно Civilization III перешагнула планку продаж в один миллион копий. Видимо, это событие и шумиха вокруг него со стороны различных Интернет-ресурсов сподвигло Infogrames официально анонсировать уже давно разрабатываемый адд-он к детищу Сида Мейера. Поваром Civilization III: Play the World — так называется адд-он — назначили целое отделением Firaxis. Фирменное блюдо будет подано к столу уже осенью 2002 года. В центре будет гордо возлежать горка из восьми новых цивилизаций, в окружении оригинальных многопользовательских режимов игры, а в качестве соуса — улучшенная графика с целой плеядой новых спецэффектов. Нас ждет, по сути, совершенно новая игра по цене адд-она. Так что начинаем с нетерпением ждать и надеяться, что Infogrames не сдвинет дату релиза на пару месяцев вперед.

Облигатное зло

Не успел еще отшуметь на мировых киноэкранах первый фильм по игре Resident Evil, а уже полным ходом идет набор актеров для съемок во второй части фильма. Достоверно известно, что Эрик Мэйбиус сыграет злобного Немезиса, Ната Хенстридж выступит в роли Джилл, а Джина Филипс спрячется под маской Клайр. И куда же Resident Evil без Милы Йовович, так здорово отыгравшей в первой части кино! Мила появится в Resident Evil 2

в роли... правильно — **Алисы**. Съемки уже начались. Режиссером выступит известный мастер кинобоевика **Пол Андерсон**, а само кино поступит в прокат уже весной 2002 года. Ждать осталось совсем недолго.



Resident Evil II

Потери Raven

Тяжелую потерю в лице **Захария Кварлеса** понесла компания **Raven Software**. Талантливый звукоинженер, создавший все звуковое сопровождение для недавно вышедшего **Soldier of Fortune 2**, решил оставить должность постоянного сотрудника Raven и перейти на работу по контракту. Таким образом, Захария надеется, во-первых, заработать больше денег, во-вторых, закончить обучение в колледже, на которое ему до этого катастрофически не хватало времени. Как только обучение будет закончено, Кварлес с большой вероятностью вернется обратно, а пока Raven будет искать нового специалиста по звукам.

РОССИЯ



А все ли то золото, что...

Стали известны некоторые подробности, касающиеся разработки ролевой игры **"Златогорье 2"** от компании **"Бурут"**. Наиболее интересным моментом является новая система походовых битв. Разработчики отказались от привычного для стратегов разбиения поля боя на гексы. Ходить можно в любом направлении на расстояние, определяемое числом HP. Это дает игроку дополнительную свободу маневра. Что в свою очередь расширяет возможности для тактики.

Новые локализации

Компании **Media 2000** и **"Новый Диск"**, в рамках продолжения сотрудничества с компанией **Cryo Interactive**, приобрели права на издание на территории России сразу нескольких игр от Cryo. Все внимание на нашу табличку **"Даты выхода отечественных локализаций"**. В самом ближайшем будущем несколькими хорошими играми на отечественных прилавках станет больше.

Снова "Казаки"

В строю "Казаков" в ближайшем будущем ожидается пополнение. Компания **GSC Game World**, срубившая немалый куш на успешном адд-оне **"Казаки: Последний Довод Королей"**, анонсировала продолжение к популярной как у нас, так и на Западе стратегии — **"Казаки: Снова Война"**. Новая кампания забросит стратегов на рубеж шестнадцатого-семнадцатого веков, где геймерам предстоит пройти около 100 весьма нестандартный миссий. Из нововведений были замечены две новые "расы" — шведы и венгры, а также заметно усовершенствованная система проведения Интернет-баталий. Теперь у обладателей лицензионной версии игры появится возможность просматривать их в режиме "наблюдателя". Коробочки с игрой появятся на полках магазинов уже осенью этого года, причем для игры будет достаточно диска с адд-оном.



Казаки: Последний Довод Королей

Это то, что ждет нас в самом ближайшем будущем... GSC Game World, наконец-то, анонсировали сиквел "Казаков". **"Казаки II: Наполеоновские Войны"** создаются на совершенно новом трехмерном

движке, так что сразу делаем поправку на "железо", которым придется обзавестись, чтобы играть с нормальным разрешением, и поправку на коннект, требования к которому должны возрасти. Разработчики пока не спешат делиться развернутой информацией об игре и не балуют игровую общественность скриншотами, но до этого осталось совсем недолго, а пока достоверно известно, что...

Что игра будет охватывать временные рамки от шестнадцатого до девятнадцатого века, с упором на период наполеоновских войн! Во вторых "Казаках" будет шесть кампаний, состоящих из шестидесяти миссий, в бонус к которым будет прилагаться двенадцать скирмиш-карт и двенадцать исторических сражений. Количество юнитов на одной карте вырастет до 32000. Появятся новые виды построений, а сама игра станет более экономической, благодаря новой модели дипломатических отношений. Сетевая игра не претерпит значительных изменений, но это и к лучшему: от добра добра...

До релиза вторых "Казаков" осталось около года, пока же можно спокойно играть в дополнения.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Умирать, так с полигонами

Злой рок в лице издателей — компании **Sega** — продолжает преследовать третью часть лучшего компьютерного тира-ужастика House of the Dead 3. Сначала игру собирались и даже начали разрабатывать на старом, но улучшенном движке. Полигонные монстры и окружение, еще больше ужаса, еще больше прогорклой сукровицы... Но потом, пятой точкой уловив веяния моды, Sega дала отмашку разработчикам заточить игру под новейшую cell-shade технологию (мультяшная графика с закосом под серьезность).

Все уже было практически готово, когда в Sega в очередной раз глянули на то, что получилось, и решили, что уж слишком по-детски выглядит новая игра, и... скомандовали переделать все обратно в полигоны. Так что теперь разработчики спешно перелопачивают все в состояние "как было". Очень хочется верить, что нас

ДАТЫ ВЫХОДА ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Название	Рос.Издатель/Локализация	Издатель	Дата выхода
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival	Fishtank/Akane Studios	лето 2002
Halloween (Halloween)	1C/Nival	Wanadoo	лето 2002
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1C/Nival	Wanadoo	лето 2002
Duke Nukem: Manhattan Project	1C	H.D. Interactive	2002
Герои меча и магии IV (Heroes of M&M IV)	Бука	3DO	май
Заклятие (Spells of Gold)	Бука	Jonquil Software	лето 2002
Меч и магия IX (Might & Magic IX)	Бука	3DO/NWC	май
Grand Theft Auto 3	Бука	Take 2 Interactive	осень 2002
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far west)	Акелла	Greenwood	осень 2002
Hotel Tycoon	Акелла	JoWooD	лето 2002
Cargo tycoon	Акелла	JoWooD	лето 2002
Warlords Battlecry 2	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Destroyer Command	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	лето 2002
Лорды Войны (Warrior Kings)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Microids	2002
Starmageddon	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Lemon Interactive	лето 2002
Враждебные воды. Территория смерти (Hostile Waters: Antaeus Rising)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Incoming	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Угол Атаки (Eurofighter Typhoon)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Midnight GT (Rage)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Силы вторжения (Incoming Forces)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Expendable	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Savage Arena	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Rage Rally	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	лето 2002
Destroyer Command	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	лето 2002
No Name War	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	AMC Creation	2002
Mobile Forces	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Gun Metal	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	2002
Jules Vernes	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Agassi Tennis Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Zidane Football Generation	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Quiss Foot	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Gore	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Stealth Combat	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
THORGAL: No man in this world	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Kaan Barbarian Blade	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo Interactive	2002
Next Generation Tennis	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Iron Storm	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
The Curse	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Beach Soccer	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Inquisition	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	2002
Recon: Desert Siege	NMG/Медиа-Сервис 2000	UbiSoft	2002
Промышленный Гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит-М	JoWood Productions	лето 2002
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: Legacy of the Dragon)	Руссобит-М	Pendulo Studios	лето 2002
Conseal	Руссобит-М	Similis	июнь
Homeplanet	Руссобит-М	RevoltGames	июнь
Aquanox2	Руссобит-М	Massive Development	ноябрь
Neverlands	Руссобит-М	Pbenomic	ноябрь
Secret Ops	Руссобит-М	Wings	декабрь
VIP	Руссобит-М	UbiSoft	осень 2002
Вальгалла	1C/Snowball	Reality Pump	лето 2002
2150: Воды Стикса	1C/Snowball	Reality Pump	лето 2002
Легион	1C/Snowball	Reality Pump	лето 2002

House of the Dead 2

ждет достойное продолжение серии, но верится с трудом. Ведь дата релиза осталась неизменной, а работы пришлось сделать в два раза больше. Это не могло не сказаться на качестве игры.

Жестокость в играх

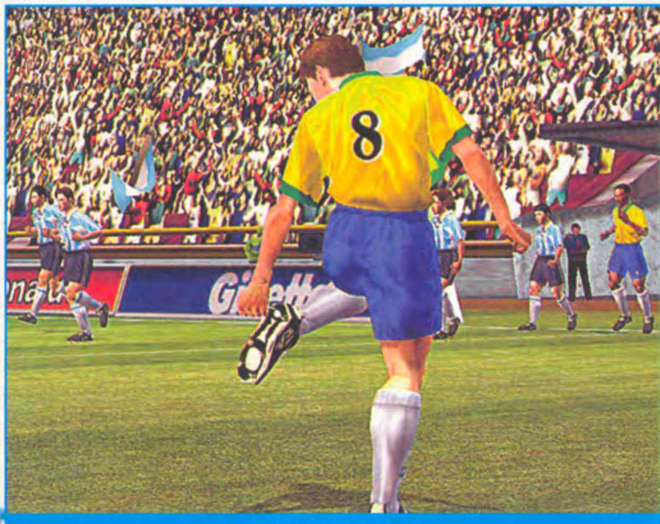
Полемика вокруг "вредности" жестоких компьютерных игр для психики подрастающего (и не только) поколения ведется уже давно. И в чем только за это время не обвиняли бедные "Думы", "Квейки" и "Солдаты удачи". На игры навешивали как способность лечить от психических расстройств, так и способность вызывать стойкую депрессию, либо суицидальные наклонности, либо банальное желание всех убивать, либо все вместе взятое. **Роберт Стейнхеузер**, не так давно расстрелявший в одной из немецких школ шестнадцать школьников, как выяснилось, на досуге любил поигрывать в **Counter-Strike**. Естественно, как только эта информация стала известна, разные мелкие политики, желающие заработать себе имя на "урегулировании вопроса жестокости в играх", тут же кинулись грудью на открывшуюся амбразуру. И вот уже в Германии готовится к обсуждению закон о полном запрещении продажи на территории страны игр, в которых присутствует хоть какое-то насилие. И это при том, что имеющиеся законы, касающиеся жестокости в компьютерных играх, в этом государстве и так очень и очень жесткие.



Нацисты — на трибунах

Интересную новость поместил на портале ***www.actiontrip.com*** один из авторов сайта. По его словам, в футбольном менеджере-симуляторе от **Electronic Arts FIFA World Cup 2002** во время проведения матча с трибун раздаются крики нацистского толка. Сам автор лично слышал возгласы в поддержку **Динко Сакиса**. Динко Сакис во время Второй Мировой был начальником одного из лагерей для военнопленных на территории Хорватии.

Маловероятно, что это своеобразный easter egg, скорее всего, разработчики просто использовали для озвучки массовки случайно записанные с трибун крики, куда и затесался означенный призыв. Если дело обстоит именно так, как описано на ***www.actiontrip.com***, то с большой долей вероятности Electronic Arts придется отозвать уже напечатанный тираж игры и разориться на переиздание коробочки. ■



FIFA World Cup 2002









Олег Полянский
rod@igromania.ru

КОМТЕК: ИГРОТЕКА

Пресс-показ новых игровых проектов "1С"

"Комтек" — ежегодная весенняя выставка достижений компьютерного хозяйства, проводимая в московском выставочном комплексе **"Экспоцентр"**. Из года в год на ней собираются все желающие ознакомиться с последним словом в компьютерной технике, да и просто — побродить, поглазеть на стенды, окунуться в мир высоких технологий. Несколько лет назад это было очень почтенное мероприятие, на которое спешил попасть каждый, кому действительно интересны компьютеры и все, что с ними связано. Но сейчас — и это признают очень многие — выставка стала заметно скучнее. Нет того размаха, того бурления, которым всегда славился "Комтек".

Но зато игровая часть "Комтека", еще пять лет назад незаметная, постепенно растет и ширится. Непременный и самый заметный участник ежегодного мини-шоу, посвященного играм, — гигант отечественной программной индустрии фирма **"1С"**. Конечно, слово "гигант" больше подходит для контор масштаба **IBM** и **Microsoft**, но мне хочется слегка польстить компании, организовавшей единственный настоящий игровой стенд на всей выставке. Огромная желтая коробка была видна отовсюду. По сторонам из нее торчали мониторы, и каждый желающий мог побаловаться новыми играми, еще не вышедшими в тираж. Фронтон коробки был выполнен в виде корабельной кормы с мачтой и снастями, и там, на корме, вовсю пировали пираты — могучий толстяк с бородой и в шароварах, стройный парень в камзоле и ботфортах и красивая светловолосая девушка. Все, естественно, при клинках и с горящими глазами. Время от времени пираты спускались в публику и устраивали минспектакль с фехтованием. Было заметно, что многократное повторение этой процедуры несколько утомило корсаров, но — они держались молодцами, а толстяк даже грозно посмотрел мне в камеру. Какую игру они представляли, надеюсь, понятно? Если нет — читайте дальше.

Конечно, где-нибудь на E3 или ECTS все эти театры, фейерверки и, самое главное, демонстрация игр — фактический стандарт, который соблюдают все участники. У нас же, увы, одна только "1С" пока достигла достаточного уровня культуры и заработков, чтобы радовать посетителей и прессу подобными зрелищами. Стенды других игровых компаний имели вид унылый и безрадостный: десять квадратных метров пола, стойка с дисками и пара столов со скучными пресс-релизами на них. Игровым журналистам остается только вглядываться в далекое будущее в надежде увидеть там какой-нибудь российский вариант E3, пусть даже в рамках шумного и многопрофильного "Комтека".

"1С" же была и той единственной компанией, которая организовала пресс-показ новых проектов, поочередно пригласив на него все печатные игровые издания.

Поскольку другие компании пресс-показов не устраивали, вряд ли мы сможем рассказать что-нибудь интересное о том, какие игры они представляли на выставке. Поэтому статья посвящена именно играм от "1С" на "Комтеке".

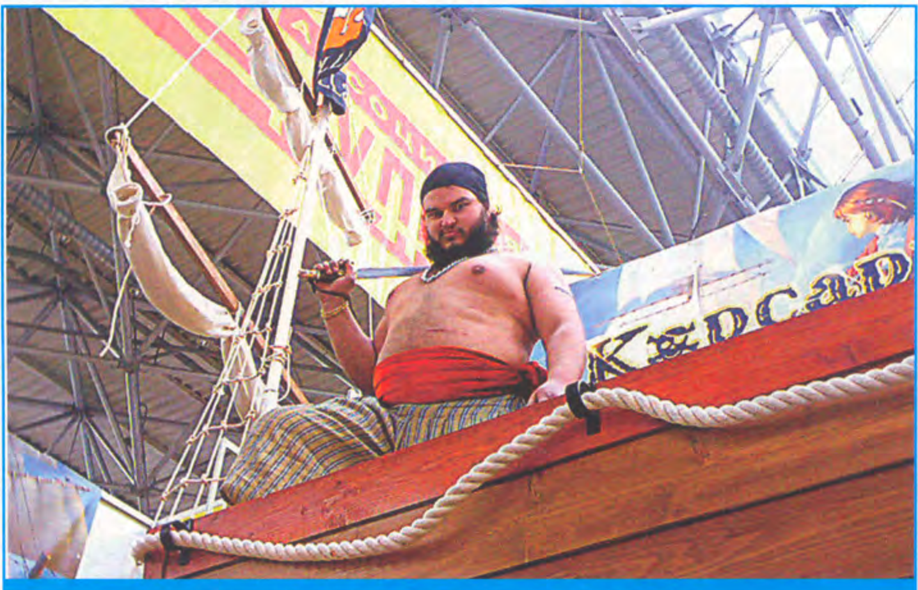
Итак, на втором этаже желтой коробки была скрытая от глаз обычных посетителей небольшая комнатка, где стояли стулья, пять компьютеров и большой экран с проектором. PR-менеджер "1С" **Света Метелкина** начала с традиционной речи о достижениях фирмы в сфере игрового хозяйства, а потом пошло самое интересное — стали показывать игры. Повестку дня составила пятерка лучших игр, идущих в авангарде наступления "1С" на игровой рынок. О четырех из них в **"Мании"** так или иначе уже писали, а вот пятая неожиданно оказалась для нас сюрпризом. С нее и начнем.



Света рассказывает об "1С". Чингачгук слушает.

Re-Volt на пляже

Это аркадные гонки на манер знаменитых **Re-Volt** и **Stunt GP**, разрабатываемые питерской командой **Creat Studio**. Об этой компании у нас мало кто знает — она работает в основном на заказ для западных разработчиков и издателей. Зато последние знают ее весьма неплохо как авторов видеовставок (в просторечии "мувики") для таких колоссальных игр, как **Civilization: Call to Power**, **Heretic II**, **BattleZone** и игр помельче, но тоже известных — **Revenant**, **Quake II Ground Zero Mission Pack**, **Spiderman** и **Star Trek: Voyager — Elite Force**. Creat Studio была основана в 1990-м году и уже много лет профессионально занимается 3D графикой, а с недавних пор начала создавать собственные игровые проекты.



Очень доступно и как-то слишком уж всерьез.

"Машинки" показались мне самым цельной и законченной игрой из всех, что выпускались в России. Собственно, если и не знать, даже не скажешь, что проект делали в Питере — настолько четко проработана в нем каждая деталь и настолько ладно эти детали друг к другу прилегают. Простое доказательство того, что игра притягивает моментально, я увидел тут же, на пресс-показе. После окончания демонстрации на большом экране и сопроводительного рассказа сотрудники "1С" предложили нам сесть за компьютеры и запустить любые из показанных игр. И три человека тут же, не сговариваясь, щелкнули по ярлычку с "Машинками"...

И оказались в веселом и красочном мире, где маленькие радиоуправляемые машинки носятся прямо по пляжам, фермам и военным базам, ничуть не смущаясь присутствием людей. В игре чувствуется тот же сумасшедший драйв, который был в **Stunt GP** и **Re-Volt**. Машинки прыгают по камням, песку и дощатым настилам, сшибая по дороге небрежно оставленные кем-то мячики, ведра и прочую дребедень. За это дают бонусы. Можно включить бустер и рвануть вперед на огромной (для маленькой машинки) скорости, оставляя позади конкурентов. Управление очень простое и удобное, трассы — красивы и разнообразны, а саунд-трек полон динамики. Оторваться было очень трудно, но слово **"Периметр"** неизменно оказывает на меня магическое действие...

"Измерь свой Периметр!"

Этими словами заканчивается презентационный ролик. Убили наповал.




Майки с символикой уже готовы. Игра скоро подоспеет.

Итак: за год, проведенный в разлуке, **"Периметр"** похорошел, обрел четкие формы и отличную графику. Словом, из полусырого куска программного кода, который мы видели на фокус-тесте ("Комтек-2001"), превратился в почти-игру. "Периметр" поражает в самое сердце еще на стадии стартового меню. Висящие в черной пустоте синие шарики, соединенные тонкими нитями струящейся энергии, мерно покачиваются в такт музыке. Психоделическое зрелище — хочется срочно прочитать какую-нибудь мантру. Концептуально игра не изменилась: это все та же стратегия, основанная на оригинальной идее войн не за золото или спайс — за территорию. Под воздействием крохотных рабочих, вываливающихся из железного брюха Бригадира, поверхность земли превращается в идеально выровненный зеро-слой. Процесс терраформинга завораживает — только что тут была гора, а через минуту на ее месте появляется черное зеркало зеро-слоя. С помощью специальных ядер с него собирается энергия, которая дает жизнь базе. Очень красиво выглядит сам периметр — красный переливчатый купол, по которому пробегают синие всполохи. Каждое строение под ним горит огоньками и блестит полированными стенами. Между ними снуют солдаты, собираясь в армию. По указу игрока юниты начального уровня трансформируются в более мощные. Сначала солдаты превращаются в небольшие шарики серо-стального цвета, висящие в воздухе, а потом сливаются в танк, истребитель или пушку.

Интерфейс невесомой паутинкой висит в правом углу экрана, совершенно не мешая обозревать поле боя. За те двадцать минут, что мне удалось провести за игрой, он показался мне весьма функциональным, несмотря на то, что абсолютно отличается от традиционного "старкрафтовского". Баланс игры и интеллект компьютерного противника я за такое краткое время я толком оценить не успел, но зато понял, что задумчивым соням в "Периметре" придется несладко. AI не стесняется вовсю использовать стратегию наглого раша. Не проходит и пяти минут, как к вашей базе заявляются солдаты противника. Если вы не успели отстроиться и включить периметр — считайте, что вы труп. Все мои пять или шесть попыток развиться оказались неудачными, не говоря уж об атаках на оппонента. В игре чувствуется жесткое и стремительное действие, но нужно время, чтобы к нему привыкнуть.

Великий и ужасный Император страны К-Д Лаб **КраНк первый** на этот раз не приехал лично показывать нам свой "Периметр". По причине страшной занятости — на горизонте маячила E3, и упаковка чемоданов и кусков программного кода поглотила все время, которое только есть в сутках. Но ничто не мешает нам передать маэстро горячий игроманский привет прямо в Лос-Анджелес, а если не успеем, то в Калининград. "Периметр" окажется великой игрой, вот увидите. А если нет — никому уже нельзя будет верить на этом свете. Сбрею тогда бороду к чертям собачьим и уйду в Шаолинь.

Последнее, но не второстепенное

В середине пресс-показа Свету Метелкину сменила **Елена Чуракова** из **"Нивала"**, которая очень долго и весело рассказывала про **"Блицкриг"**. Напомню — это варгейм, посвященный событиям Второй Мировой. Мы на собственном опыте убедились в его полной исторической достоверности: вокруг гаубицы суетится наряд, подбитая "Пантера" не может развернуться, а башня у танка, когда ее сносят, отваливается не всегда стандартно на одну сторону, а каждый раз в разные. Пехота, правда, умеет метать гранаты только с расстояния в пять метров — но нас не могла смутить такая мелочь на общем крайне достоверном фоне.

Впрочем, шутки шутками, а вид у "Блицкрига" очень представительный: карта высот, куча мелких деталей, отличная анимация и черти-сколько юнитов на поле боя одновременно. Но писать о нем всерьез мы сможем не раньше, чем увидим полную версию и сможем хорошенько в нее поиграть. И тут не избежать сравнений с **"Противостоянием 3"** (Sudden Strike) — как ни крути, а игры очень похожи.

"Корсаров 2" нам тоже показывали. **Сергей "1С" Герасев** произнес в их честь прекрасную речь, но останавливаться на них мы не будем — три номера тому назад публиковалось подробное интервью с **"Акеллой"**. Замечу лишь, что игра выглядит великолепно, и у присутствующих вырывались лишь восхищенные вздохи, особенно когда камера показывала архитектурные достоинства главной героини. Зато трехмерный квест **"Джаз и Фауст"** лично мне показался достойным пары ехидных замечаний. Бэкграунды в игре очень красивые, но очень уж неживые, а великолепно отрисованные персонажи двигаются как во сне — с какой-то неестественной плавностью. Диалоги с точки зрения русского языка восторга не вызывают; вряд ли Чехов или Булгаков написали бы такие диалоги. Но обидней всего то, что уже на первой минуте демонстрации мы увидели вопиющее нарушение логики: только что сбежавший из каземата герой сам будит охранника и непринужденно с ним беседует, как будто случайно забрел в тюрьму на экскурсию. Впрочем, не станем спешить с окончательными выводами — игра еще не завершена. Быть может, разрабочики исправят эти досадные недоразумения, и мы сможем поиграть в великолепный квест в стиле The Longest Journey.

Внимание!

Скриншоты из игр, упоминаемых в статье, смотрите на нашем мега-компакте! В журнал мы предпочли поставить "живые" фотографии. ■



Пока-пока. До следующего "Комтека".






Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на июньском компакт-диске "Мании". А на самом компакте содержатся детальные развернутые описания, инструкции по инсталляции и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОДекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "Инфо-Блок". Компакт базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока:
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Нынешний номер **"Игромании"**, появившийся в открытой продаже вместе с наступлением летнего периода, которого все мы с таким нетерпением ждем, порадует вас руководствами, прохождениями и профессиональными тактическими рекомендациями по следующим хитовым и, несомненно, достойным внимания каждого почтенного игрока, каковым вы, без сомнения, являетесь, хотя уже и перестали понимать, куда катится это предложение, но можете перечесть раз пять, чтобы понять, и все будет супер, а это, кстати, предложение наверняка станет самым читабельным предложением номера, играм:

1. **Heroes of Might and Magic IV (Герои Меча и Магии IV). Авторы: Псмит** (все, кроме прохождения) и **Dash** (собственно, прохождение и состыкованный с ним блок тактических советов). Феноменальный по размеру и глубине материал предстанет вашему вниманию на компакте "Игромании". Если играете в четвертых Героев, обязательно посмотрите! Если не играете, но планируете, то — возьмите на заметку. На данный момент это наиболее всеобъемлющая информация об игре, которую вы где-либо как-либо можете получить на русском языке. И — примите к сведению! — **в следующих номерах мы планируем публиковать на страницах журнала экспертные советы по игре за авторством Псмита. Ждите!**

2. **Might & Magic IX (Меч и Магия IX). Автор — Пятнистая Рысявка.** В прошлом номере было только руководство. А теперь мы с гордостью предоставляем вам дополненное и расширенное руководство вместе с детальным прохождением! Пользуйтесь.

3. Конечно же, **Dungeon Siege. Автор — Антон Голицин.** Руководство и полное прохождение.

4. **Warrior Kings (Лорды Войны). Автор — Dash.** Мы решили не писать прохождение и ограничиться развернутым тщательным руководством.

5. **Операция Flashpoint: Холодная Война. Авторы: Антон Логвинов** (руководство) и **Матвей Кумби** (прохождение основной игры, без RedHammer). Мы не стали писать по английской версии, решив вас не сбивать с толку английскими терминами при условии того, что игра официально в России выходит только на русском, и честно дождались локализации. Таким образом, руководство и прохождение по лучшей игре минувшего года наконец-то предстает вашему вниманию на компакте "Игромании"!

6. **Freedom Force. Автор — Антон Голицин.** Краткое руководство и полное прохождение.

7. Вероятно, на компакте будет также материал по игре **"Гномы"** за авторством **Darkmaster**.

*Руководства и прохождения публикуются: **1.** На компакте в одноименном разделе. **2.** На компакте в виде **RTF-файлов** в **CD:\Draft\Guides** (там таблицы удобнее смотреть). **3.** На сайте журнала по адресу* **WWW.IGROMANIA.RU**.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте обитает гигантская база кодов **БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ 600 ИГР**, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны. Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны": or@NGE (orange@igromania.ru)

Прошедший месяц был богат на разнообразные игровые новинки. Почти каждая из них нашла свое отражение как в журнале в целом, так и на компакте. Скины для **Jedi Knight II**, например, или калькулятор для **Dungeon Siege** и, конечно же, первые дополнительные сценарии для **HoMM IV**. **Operation Flashpoint** наконец-то официально появилась в России, так что предстоящие подборки по этой игре будут существенно увеличены. Мы продолжаем публиковать на компакте лучшие карты для **Counter-Strike** от российских картоделов. В этом номере их две, плюс — обязательная подборка моделей от **J.B.**!

Для читательских работ, которых с каждым месяцем приходит все больше, место тоже нашлось, не для всех, конечно, а только для лучших.

Тема компакта по прежнему продолжает кочевать по разным рубрикам. В этот раз она обосновалась в **"Deathmatch"**, где и ищите ее детальное описание. Скажу только, что это совершенно чумовая и угарнейшая вещь — **автосимулятор на движке Quake III**!!!

В дополнениях — новая версия **Worldcraft** — лучшего редактора для **Half-Life** и **Counter-Strike**, неприличная игрушка **Hunter** и подборка лучших демок — трехмерных видеороликов.

Подробные описания всего, что есть в "Игровой зоне", как обычно, читайте на компакт-диске.

#01. Ил-2 Штурмовик

Шесть самых разнообразных миссий, как за русских, так и за немцев, плюс шесть демок с записью различных интересных игровых моментов и трюков.

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Две отличные синглплеерные карты — **Killing Time** и **Palenque Temple**.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

Пять синглплеерных миссий от штатных производителей, и еще пять мультиплеерно-скирмишных карт от производителя штатного, то есть от самого **Оранжа**. Ничем не примечательные, но удачно сбалансированные и приятные с виду карты.

#04. Civilization III

Первая полноценная подборка всяческих "ништяков" для последнего творения великого **Сида Мейера**. Во-первых, десять синглплеерных сценариев, во-вторых — первая (и пока единственная) модификация по имени **Patch Suggestion Mod**. Вносит множество мелких изменений в характеристики юнитов и схемы их апгрейда.

#05. Counter-Strike
J.B. Choice #7

Enemy down! А вот и мы — я и мой танк, груженый свежими батонами. В этот раз на ваш великолепный респаун я притащил кучу модного барахла. Надеюсь, вас не разочаруют и порадуют новые модельки. Как-никак, по вашим заказам собирал.

Если что, пишите мне — заказывайте, что вы хотите увидеть в следующем заходе. Стол заказов — *jb@igromania.ru*.

Да, самое главное я забыл! Поздравляю всех с выходом КС версии 1.4! Подробное описание нововведений вы можете прочитать в разделе "Демоблок". А также хочу вам сообщить новый порядок установки моделей. Дело в том, что разработчики пошли правильным путем и вместо двух файлов для правой и левой руки сделали один, который во время игры можно реверснуть на другую сторону экрана. А вот теперь — дружно внимайте, как себе грамотно поставить модельки с прошлых компактов "Игромании". Пример: старая модель "Калаша" для правой руки называлась **v_ak47_r.mdl**, а теперь, чтобы она отображалась правильно, в новой "Контре" (т.е. справа) нужно потерять буковку **R**. Теперь, когда файл называется **v_ak47.mdl**, — вы увидите модельку там, где она должна быть. А если вы левша, то вам всего лишь нужно поменять значение консольной команды "cl_righthand 1" на **0**.

P. S. Начиная с этого модель-пака, вам уже ничего переименовывать не придется (если, конечно, это будет J.B. Choice).



Mechette Plain

Замена модели **Knife**.

Начнем с малого... Нет. Скорее, не с малого, а с огромного ножика. После установки модели вы сразу почувствуете себя потным мексиканцем, пробирающимся через сырые джунгли с мачете в руках в поисках сбежавшей Доньи Кончиты. Вы — очень жестокий мексикос, и поэтому убиваете бедных хостагов только "альтернативным ударом" ножа, да еще и не просто ударом, а целой серией — КОМБО! Жертва истошно кричит как "потерпевшая" и теряет 75% хелсы. После финального удара "первичной атаки" она замертво падает на сырую кочку и постепенно начинает тонуть в трясине тропического болота... Вы вытираете пот со лба, чешете подмышку и слышите победный "Terrorist WIN!".

Glock 17

Замена модели **Glock 18**.

Следующим номером на ваш респаун поступила замена для Glock'а. Все терроры счастливы и даже перестают покупать "Пустынных орлов". А все почему? Да потому что "Клинское"... Тьфу!... потому что "Глок" — идеально продвинутый пестик. Вы только посмотрите, как его автору удалось с использованием фототекстур добиться хромированного эффекта! Такое действительно не часто увидишь. Поэтому — загляни под крышку... Тьфу!... загляни в архив и установи этот девайс.



M3 Combat — Super 90

Замена модели **Benelli M3 Super90**.



Ага! Так, ребята, выстроились быстренько в очередь! Нет, лицом ко мне, а не к стенке... Стрелять я по вам не буду — буду дарить рулезы. Но только отцам, или их сыновьям — еще большим отцам. Нет, я не жадный. Просто не каждый рекрут справится с такой пушкой. Только истинный профи, а возможно, и "коварное ламо, подкравшееся сзади", сможет завалить с одного выстрела противника. Да! А как вы догадались, что это не AWM, а шотган Benelli? Скриншот увидел? Ай молодца! Моя школа! Можете юзать.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
1. Heroes of Might and Magic IV
2. Might & Magic IX
3. Dungeon Siege
4. Warrior Kings (Лорды Войны)
5. Операция Flashpoint: Холодная Война
6. Freedom Force
7. Гномы
KODeX
БАЗА КОДОВ ДЛЯ 600 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА
Хит компакта!
Новый: Quake III Rally (в DM)
Повтор: The Hammerhead Project
Множественные дополнения для игр:
01. Ил-2 Штурмовик
02. Крутой Сэм (Serious Sam)
03. Age of Empires II: The Conquerors
04. Civilization III
05. Counter-Strike
06. Deadly Dozen
07. Diablo: Hellfire
08. Disciples II
09. Dungeon Siege
10. Empire Earth
11. FIFA 2002
12. Half-Life
13. Heroes of Might and Magic III
14. Heroes of Might and Magic IV
15. Jedi Knight II: Jedi Outcast
16. Max Payne
17. Medal of Honor: Allied Assault
18. Operation Flaspoint: Cold War Crisis
19. Quake III Arena
20. Red Alert II
21. Return to Castle Wolfenstein
22. Stronghold
23. The Sims
24. Warlords Battlecry II
25. Zoo Tycoon
CheMax v1.4
Коды для 3650 игр
Дополнения к "Игровой Зоне"
Hammer Editor 3.4
Hunter
Творения демо-сцены
Работы читателей "Мании"
Baldur's Gate II
Counter-Strike
Diablo II
Quake III Arena
Serious Sam
Starcraft
Stronghold
Unreal Tournament
Арканоид
Движок E-Engine
Игра "Путь Домой"
Скины для Winamp

ДЕМОБЛОК
Counter-Strike 1.4
Новая версия — на компакте!
Демо-версии
Набор свежайших демок
Патчи
Blood Omen 2
Half-Life
Kohan: Immortal Sovereigns
Might & Magic IX: Writ of Fate
Wizardry 8: Возвращение легенды
Трейнеры
Assault Wing, Army Men: RTS, Battle Snake Plus, Bubble Strike, Cue Club, Dungeon Siege, Freedom Force, Global Operations, Gorasul: The Legacy of the Dragon, Hidden & Dangerous Deluxe, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Might & Magic IX: Writ of Fate, Monsterville, NightStone, Primitive Wars: Legends of the Land, Shark Dominoes, Space Haste 2, Subattack, War Commander, V.I.P., Water In Fire, WinPac 2, Word Jubbler

DEATHMATCH
UnrealXaosPack №10. Июнь
The 1 on 1 ORM Mappack
Quake III Arena
Мод Quake III Rally
Утилиты Seismovision и GeekPlayer
Unreal Tournament
Мод AirFight UT
Counter-Strike
Графика
Киберспорт
Демки с Fatality
Реплеи: StarCraft: Brood War 2x2
Клубы России
Имена и явки

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx
Галерея
Обои для "Рая" и "Периметра"
Вскрытие
Статья "Коктейль "Нереальность":
UMX Decoder
Статья "Новый тибериумный мир!":
Unmix, RenegadeEx, DXT Tools
Горячая линия
HexIt v1.55
A.X.E. (Advanced Hex Editor)
Вне компьютера
Блок от "Ролемансера"
Облегченная версия Spycraft!
Фрагменты Spells & Spellcraft
Другие радости по d20 system
Правила карточных "Вампиров"
Новая редакция правил LotR TCG и спойлер Mines of Moria
Magic: The Gathering
Дек-листы, обновления правил, прочее

МОЗГОВОЙ ШТУРМ
Скринтурс №05. Июнь
Девять конкурсных картинок

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Гвоздь номера
Task Killer
Свежатина
Ad-aware
Emulator 3000
File Cleaner
LockWin
Phone Codes
Recover 4 all
XMpeg
Добавления/апдейты
Dirty Little Helper (три модуля)
Winamp 2.90
Антивирус Касперского
Плагины для WinAmp: AUD decoder, AUPEC g2 decoder, FLIC Player
Стандартный набор
Magic Suitcase
Magic Trainer Creator
DivX 5.01
База для Dirty Little Helper

ДРАЙВЕРА
Драйверы для карт семейства ATI Radeon

ИНФОБЛОК
1. Статья Makkawity о добре и зле в ролевых играх.
2. Анализ кинофильма "Властелин Колец: Братство Кольца"
3. Обзор Talisman и "Магический меч"
4. Фантастический рассказ "Беглец"
5. Статьи из "Мастерской" по циклу про Serious Sam
6. Многое другое

(C) ИГРОМАНИЯ



P90 Scoped custom

Замена модели **P-90**.

Тихо! Я же предупреждал, что всем дробовиков не хватит! Ну ладно, ладно... Терроры не плачут. Вот вам терка. Да не простая, а волшебная. Почему? Просто у нее волшебное стеклышко в трубочке наверху приклеено, спереди хобот и окрас у нее как у жирафа. Как это глушак? Да сам ты глушак! Какой еще прицел? Лазерный? Ты, парень, в Джедаев переиграл? Тоже мне падаван Джа-Джа. Говорю же тебе, что это зрительная трубочка — артефакт, только что сам приклеил. Какой еще автомат P-90? Раз ты такой продвинутый — забирай его себе, но только не говори никому, что эта штука стреляет — засмеют! Я-то знаю, что это всего лишь терка для овощей! Не зря ее называют "Три-три"...



IMI UZI 9mm SMG

Замена модели **H&K UMP45**.

А скажите мне, отцы, кто играет с UMP-45? Сами вы — шняга! Очень даже неплохой ствол... был... Пока не заменили его на UZI. Теперь это просто монстр, который убивает с первого выстрела! Что ты там говоришь? В голову научись попадать сначала, а потом со мной спорь.

Metal Gear Solid 2 Spetsnaz

Замена моделей **террористов**.

А куда все побежали? Потом протестите свои новые стволы! Пора заняться своим имиджем... Значит, так: сегодня и только сегодня для вас — полный ассортимент костюмов для модных-новых-русских-спецназтерроров в количестве — четыре штука. Не удивляйтесь, что русский спецназ — это террористы, ведь эти костюмы шили для нас американские ребята. Четыре спецовки для всех времен года и для любой погоды, для дневных и ночных операций. И потом не говорите, что я вам не предлагал.

de_Predator

Очередной шедевр от известного вам маппера **Michael Visser aka 3D_Mike**.

Очень приятная и красивая карта, с атмосферой сказки... Тихая горная речушка, водяная мельница, тишина, ляпота... Но только на респаунах. Далее идет полный хардкор, потому как все встречаются в одном месте — в лесу. Конечно, можно полазить по деревьям, как Тарзан, но легче от этого не станет. В целом, карта очень красивая, с кучей всяческих засад.

P. S. С трудом отыскал вейпойнты для этой карты, да и то кривые... В общем, как делать вейпоинты, вы уже знаете, так что подправите.

DE_Museum

Могу поспорить, что динозавров в Коунтер-Страйке вы еще не взрывали. Точнее, скелеты динозавров. Мапмейкер **TH3RoP0D-X** дарит вам такую возможность. Акт терроризма-вандализма происходит в палеонтологическом музее, задача терроров вам понятна, и задача спецов — тоже. Сочетание длинных открытых коридоров и узких служебных проходов дает хорошую возможность заныкаться кемперам и разгуляться снай-






пером, а всевозможные кнопочки у экспонатов позволят повеселиться раздолбаям и ботам.

P. S. Вейпойнты к POD-ботве, как всегда, в архиве.

"Апельсиновый" бонус

Лучшие карты от лучших российских мапперов. Первая — cs_da4a_xp от Capone представляет собой переделанную карту cs_da4a, занявшую первое место в нашем CS-конкурсе. Новые текстуры делают и без того отличную карту еще лучше.

Вторым пунктом у нас будет творение самого Zobo, сделавшего ту самую "Дачу", что на первом месте. Его новая работа носящая имя de_jane сделана по мотивам гангстерского шутера Kingpin и очень удачно передает атмосферу американских трущоб!

#06. Deadly Dozen

Вышедший аккурат после "Вульфа" и перед Medal of Honor, этот тактический шутер совершенно незаслуженно был забыт играющей общественностью. Тем не менее, фанаты у него все-таки нашлись и оперативно нарисовали кучу новых скинов для пехоты, которые мы и выкладываем на компакт. К шкуркам прилагается Nfusion Blood Mod, добавляющий в игру кровищи, и программа для конфигурации игры до ее запуска.

#07. Diablo: Hellfire

Одна из первых работ Vortex Team — команды, создавший лучший мод для Diablo 2 — The Evil 3, уже дважды (в разных версиях) появлявшийся на нашем диске. Сегодня же мы представляем первую версию этой модификации, предназначенной для первой части Diablo. Считаем своим долгом предупредить, что этот мод рассчитан на сильных игроков, и человеку неподготовленному может просто не понравиться... Существенно усилены все монстры (плюс добавлено множество новых, в том числе и отключенных разработчиками при доводке игры), денег из них выпадает намного меньше, чем в оригинальной игре, однако это компенсируется большим количеством очень сильных магических предметов. Все характеристики героя можно поднимать вплоть до 255 пунктов. Сами классы героев переименованы, и их параметры изменены в сторону Diablo II, добавлены новые квесты (теперь их 24!), переименованы спеллы и изменены их характеристики, появились проклятые предметы и — еще много чего интересного. Полный список нововведений ищите на компакте.

#08. Disciples II

1. Официальный редактор карт и сценариев. Полностью совместим с локализацией от "Руссобит-М".

2. Пять штук официальных сценариев. Называются они Bane Lund, Godslayer Proving Grounds, March to Colosia, Rara Avis и The Holy Grenade.

#09. Dungeon Siege

Одна-единственная программка DS Calculator (утилиты подобного рода уже существуют для Diablo II и Arcanum). Позволяет заранее рассчитать путь развития вашего героя и выбрать оптимальный вариант.

#10. Empire Earth

В течение нескольких номеров мы публиковали дополнительные сценарии для этой игры, теперь пора бы заняться кампаниями, что мы и сделаем. Три развернутые синглплеерные кампании Pre To Nano, Russian Warfare и War of The Flame ждут вас!



Как вы уже успели заметить, тема нашего компакта постоянно кочует из рубрики в рубрику. На этот раз она обосновалась в разделе "Deathmatch", куда рекомендую немедленно направиться... Quake III Rally — штука действительно потрясающая. Аркадный автосимулятор на движке Quake III с поддержкой как мульти, так и синглплеера. Отличная физическая модель, удобное управление, очень красивые уровни и несколько режимов игры — хрестоматийные Death-match и CTF вкупе с нетипичными для Quake режимами Demolition Derby и Straight Racing. Отдельно стоит отметить потрясающие модели автомобилей, коих ровно семь видов, и возможность тонкой настройки каждого железного коня. Так что — бегом исследовать вотчину господ думеров/квакеров/контрстрайщиков, затем устанавливать это чудо и — играть-играть-играть!

#11. FIFA 2002

На компакте позапрошлого номера вы могли найти дополнительный стадион "Динамо". Найти то могли, а вот установить — нет, потому как файл при записи оказался поврежден. Исправляемся и выкладываем рабочую версию, за предоставление которой благодарим сайт http://fifa2002.dax.ru и лично тов. Scale.

#12. Half-Life

Восемь совершенно потрясающих моделей, конвертированных из Quake III и оптимизированных под Half-Life, причем сделано все действительно мастерски. Настоятельно рекомендуем хотя бы посмотреть, такие работы встречаются очень редко!

#13. Heroes of Might and Magic III

1. Дополнительные сценарии Dream Reaper, Here and Back Again и The Magic Crisis.

2. Кампания с загадочным названием Novi Sad. На первый взгляд, самая обычная кампания, если не учитывать один момент — в ее состав входит более тридцати карт.

#14. Heroes of Might and Magic IV

Четвертые Герои появились недавно, но мы уже готовы предоставить вам набор свеженького добра.

1. Целых пять сценариев: Allies, Land of Krullock, Maliace, Simple Day и There Can Be Only One.

2. Утилита Heroes 4 Explorer, предназначенная для потрошения геройских архивов!

#15. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Три скина для Кайла — оригинальная шкурка из первой части Dark Forces, шкурка Evil Kyle и конвертированный из KISS клоун.

2. Для творческих личностей — набор шаблонов для создания новых скинов.

3. И на закуску — официальный скринсейвер.

#16. Max Payne

1. Модификация Bad Max, изменяет скин героя и его анимацию, делая ее еще разнообразнее (например, время от времени Макс закуривает), а также добавляет новое оружие — "Беретту" с глушителем.

2. Hitman Mod — штука масштабная, одного нового оружия добавляет 12 штук, в числе коих родной AK47, Benelli XM1014, SPAS12, H&K USP плюс несколько пистолетов и огнемет. К этому можно добавить новую озвучку, новые модели стандартного оружия, приемы из легендарного мода Kung Fu, новое оформление меню и возможность выбрать любой уровень сразу.

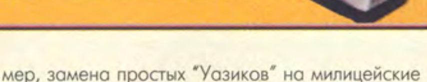
#17. Medal of Honor: Allied Assault

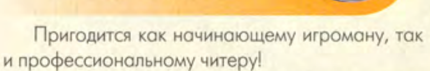
На этот раз негусто: всего две карты, и те мультиплеерные. Называются Bunker Wars и MOHDM8.

#18. Operation Flaspoint: Cold War Crisis

1. Целая пачка мелких дополнений, напри-







мер, замена простых "Уазиков" на милицейские "канарейки". Или — новогодняя елка.

2. Апдейт к редактору, позволяющий добавлять в игру новые объекты.

3. Восемь **лучших** синглплеерных миссий.

#19. Quake III Arena

Информацию о главном рулезе этого номера — Quake III Rally — вы найдете в рубрике **"Deathmatch"**, а в "Зоне" сегодня у нас три недурственные модельки в анимешном стиле.

#20. Red Alert II

В бесконечном потоке разнообразных модификаций образовался некоторый перерыв, так что модов сегодня не будет. Зато имеется в наличии семь высококачественных неофициальных карт для адд-она Yuri's Revenge.

#21. Return to Castle Wolfenstein

Увы, никаких синглплеерных радостей так и не появилось, посему и в этот раз придется довольствоваться мультиплеерными картами, коих у нас три: DM Killhouse, MP Temple и MP Crypt Arena.

#22. Stronghold

Пять разнообразных сценариев. По одному для каждого режима игры.

#23. The Sims

1. Традиционная коллекция дополнительных предметов, вроде **ванны с кровью**, тумбочки со встроенным телевизором или резинового Микки Мауса.

2. Десять специальных зданий для адд-она Hot Date — магазины, бары и ночные клубы. Все полностью обставлено и готово к употреблению.

#24. Warlords Battlecry II

1. Шесть официальных сценариев — An Elf War, Dark Gold, For Real Heroes Only, Four Seasons, Once Up On a Time и Warring Archipelagos..

2. Две небольшие утилиты. Одна позволяет, не запуская игры, получить исчерпывающую информацию о любом герое, другая — предоставляет информацию об установленных картах.

3. Десять шикарных обоин, причем фрагмент одной из них — красавца-демона — вы уже могли видеть на обложке январского номера.

#25. Zoo Tycoon

Пять готовых зоопарков, некоторые из которых даже получали награды на каких-то забугорных конкурсах. Кому надо — забирайте.

CheMax v1.4

С этого номера по договоренности с разработчиками программы мы начинаем публиковать на компакте CheMax. Это — база данных с кодами **для 3650 игр**. Включает в себя как стандартные коды, так и шестнадцатиричные, а также easter eggs и прочие вкусности. Недостатком CheMax является то, что коды непроверены и на английском языке. А преимуществом — все остальное: огромнейшее количество игр и удобнейший интерфейс. Насчет последнего: помимо хорошо организованной навигации, программа позволяет сохранять на винте в отдельные файлы и даже распечатывать найденные коды. И, что тоже немаловажно, CheMax отличается малым размером (в архиве почти помещается на одной дискете).

ДОПОЛНЕНИЕ №01 к "Игровой Зоне"

Пригодится как начинающему игроману, так и профессиональному читеру!

Новая версия всенародно любимого редактора уровней для Half-Life и Counter-Strike. Аккуратненько первого апреля Valve, видимо, шутки ради переименовала Worldcraft в Hammer Editor и выпустила версию 3.4. В качестве нововведений присутствует оптимизированный 3D рендерер, менее тормозной, нежели в предыдущих версиях. Что интересно — работает он только когда окно редактора активизировано, а если вы переходите к другому приложению, например, запускаете игру, чтобы протестировать карту, рендерер временно отключается, что повышает производительность системы. Оптимизирован также режим редактирования поверхностей, в ранних версиях иногда вылетающий и тормозящий при использовании больших текстур. Исправлена куча досадных багов из предыдущих версий, вроде накладывающихся друг на друга текстур и некорректного импорта map-файлов. Всем мапперам однозначно рекомендуется установить и пользоваться.

ДОПОЛНЕНИЕ №02 к "Игровой Зоне"

Достойный ответ богомерзкой попсе типа Deep Hunder'а и Deer же Avenger'а. Чертовски неполиткорректная, но страшно веселая игрушка с простым названием Hunter, но очень непростым содержанием. По сути своей — аркадка с видом сверху. Играем за охотника, ходим по лесам и планомерно отстреливаем... ээээ... лиц **нетрадиционной сексуальной ориентации**, которые в любом лесу, как известно, водятся в огромных количествах. Многочисленные представители сексуальных меньшинств отличаются завидным проворством и при любом удобном случае пристраиваются к горе-охотнику сзади и... впрочем, не будем о грустном. Игрушка сделана на Flash, занимает совсем немного места и вовсе не тормозит, графика заслуживает всяческих похвал, а сам процесс **насильственной дефлорации** нашего охотника-до-приключений изображен и озвучен очень убедительно. Надо ли говорить о том, что, помимо нескольких сверхпорций здорового и не очень смеха, многие получат глубокое моральное удовлетворение после прохождения этой игры?..

ДОПОЛНЕНИЕ №03 к "Игровой Зоне"

Подборка лучших демок — психоделических трехмерных видеороликов, сопровождающихся электронной музыкой. Обалденная графика и минимальный размер — вы не поверите, но в 64 килобайта умещается десятиминутный полноэкранный ролик с графикой куда лучше, чем в Quake III, и профессиональным саундтреком. Для более подробного ознакомления с темой рекомендуем обратиться к статье о демо-сцене, опубликованной в нашем журнале ровно месяц назад.

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами просмотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакте в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей "Мании"", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть ниже.

Работы просьба отсылать по адресу *orange@igromania.ru* с копией для *operKOT@igromania.ru*, все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR, к работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, парутройку скриншотов. РАБОТЫ БЕЗ ОПИСАНИЯ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ!

Скины для Winamp

1. Скин на тему Earth 2150 от Fyodor aka Cool2120.

2. Скин на тему Counter-Strike от Jaguar.

Baldur's Gate II

Герой для BG2: Throne of Bhaal — вор-авантюрист высокого уровня, прислал Armon.

Counter-Strike

1. Курсоры для Windows. Указатели в виде ножей и автоматов, морды террористов, пистолеты и патроны... В общем, супер! Прислал Пахан aka BL@DE.

2. Эротический фоновый рисунок для главного меню игры от N@pster.

3. Симпатичный скин для 4-5 от Fyodor aka Cool2120, чей скин для Winamp находится в соседней директории.

ВНИМАНИЮ ЧИТАТЕЛЕЙ "МАНИИ"!

StarCraft — The Hammerhead Project

По техническим причинам тема прошлого компакта "Мании" — мод для StarCraft под названием The Hammerhead Project оказался не прописанным в "оболочке" диска. Сам мод на компакте майского номера, конечно же, есть: он лежит в директории */GameZone/Starcraft*. А вот его описание и инструкция по установке в разделе "Игровая Зона" отсутствуют.

На этом номере мы повторно помещаем The Hammerhead Project на CD. Разумеется, теперь уже со всеми необходимыми описаниями и инструкциями.

В качестве компенсации за причиненные неудобства мы выкладываем на компакт один из свежих апдейтов к THP — сингл-миссию The Coming, повествующую о начале боевых действий и о "боевом крещении" Hammerhead'а. Геймплей в миссии весьма необычен — первую треть ее вам придется управлять всего одним (!) Ghost'ом, причем он даже не может атаковать врагов, иначе его засекут, и миссия будет провалена. Вот и думайте, как тут быть... Дальше — больше. Вам придется и вражеские базы давить, и Zeus'ов в бою обкатывать. В общем, любители закрученного геймплея обиженными не останутся!
















Diablo II

Высокоуровневые герои от **Kuzmich**, **Николая Романкова** и **SRaider**.

Quake III Arena

Пара очень неплохих скинов, прислал **Дмитрий Гончаров**.

Serious Sam

1. Пять штук демок от **MAN2**.

2. Две мультиплеерные карты — **Killing Time** и **Dmiller Arena**, автор — **Miller07**.

Starcraft

Запись игры в **Brood War [V]BENDer**'а против **[V]Fire[V]**. Прислал **[V]Legolas**.

Stronghold

Новая карта от **DarkFire'=[4B@H]=**.

Unreal Tournament

Войспак (сборник голосовых сообщений) для **UT**, автор — **Yogurt**.

Арканоид

Симпатичный арканоид, нетребователен к ресурсам, занимает минимум дискового пространства и работает практически на любой машине. Автор — **ВАСНЕНЬКА**.

Движок E-Engine

Полноценный **Direct3D** движок с подробным описанием по использованию. Написал **Женя Солянов**.

Игра "Путь Домой"

Римейк старенькой игрушки с **ZX Spectrum**. Цель — перейти поле, на котором расположено множество мин, основываясь на показаниях цифрового миноискателя. Автор — **Валерий Сурженко**.

ДЕМОБЛОК

*Составитель "Демоблока" — **Святослав Торик** (torick@igromania.ru)*

Новый Counter-Strike на компакте Мании!

Свершилось чудо. Вышла новая версия **Counter-Strike** — на этот раз 1.4. Разумеется, для него тут же нашлось место на нашем компакте. Помимо CS 1.4, на диске вы найдете и **патч к Half-Life**, который был незамедлительно выпущен доблестной **Valve Software**. Ясное дело, что мы не можем класть на диск какие-то обрезки и патчи с одной версии на другую. Мы просто-напросто положили **ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ МОДА Counter-Strike 1.4** и **ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ ПАТЧА Half-Life 1.1.0.8.**

*Итак, что же нового в версии 1.4 по сравнению с предыдущей, 1.3 (**жирным** отмечены наиболее интересные исправления багов и нововведения)?*

Добавлена мощная система, защищающая игроков от различных нечестных приемчиков типа wallhack, speedhack и многих других.

Прыжки стали более реалистичны; таким образом, отменили и bunny hopping.

Появились две новые карты: cs_havana и de_chateau; также переделана карта de_train.

В spectator mode (это когда вы умираете и можете продолжать наблюдать игру) добавлен режим от первого лица.

Полностью переделан пользовательский интерфейс для HLTV.

Игроки, которые что-либо говорят, мерцают на радаре.

Оброненная бомба мерцает на радаре террористов.

Тела убитых не исчезают, а остаются лежать до конца раунда.

Теперь игра извещает только террористов о статусе бомбы (обронена/поднята).

Во время закладки бомбы игрок, кладущий ее, не может шевелиться.

Во время разминирования бомбы игрок, разминирующий ее, не может шевелиться.

Подправили разброс пуль при стрельбе в прыжке.

После убийства игрока камера отъезжает от него, одновременно поворачиваясь в сторону убийцы.

VIP отныне не может сбросить пистолет.

Цвет названий VIP и BOMB изменен так, чтобы их можно было нормально видеть в таблице статусов.

А также многое, многое другое, менее важное.

На нашем диске вы найдете патч для Half-Life (см. раздел **"Патчи"**), который необходимо установить перед установкой Counter-Strike 1.4, и сам CS 1.4. Оба файла можно устанавливать на любую версию Half-Life и Counter-Strike.

Демо-версии

Помимо **Counter-Strike**, который мы поставили среди демо-версий, на компакт-диске будут и, собственно, демо-версии. Какие именно — вы, как обычно, узнаете, запустив компакт-диск.

Патчи

В связи с тем, что на компакте этого номера выкладываются всякие вкусности (например, свежий **Counter-Strike**) весом в немало мегабайт, количество (но не качество!) патчей в этот раз серьезно ограничено. Впрочем, на следующем диске мы постараемся выложить как можно больше заплаток для хитовых игр, оставшихся в этот раз за кромкой маленького кругляша с дыркой от бублика посередине...

Blood Omen 2
Версия: **1.02** Рейтинг: **3/5**.
Half-Life
Версия: **1.1.0.8.** Рейтинг: **5/5**.
Kohan: Immortal Sovereigns
Версия: **1.3.4** Рейтинг: **5/5**.
Might & Magic IX: Writ of Fate
Версия: **1.2** Рейтинг: **4/5**.
Wizardry 8: Возвращение легенды
Версия: **1.24** Рейтинг: **4/5**.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте.

Трейнеры

Куда ж нам без трейнеров? Получайте свеженьких, с пылу с жару:

Assault Wing, Army Men: RTS, Battle Snake Plus, Bubble Strike, Cue Club, Dungeon Siege, Freedom Force, Global Operations, Gorasul: The Legacy of the Dragon, Hidden & Dangerous Deluxe, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Might & Magic IX: Writ of Fate, Monsterville, NightStone, Primitive Wars: Legends of the Land, Shark Dominoes, Space Haste 2, Subattack, War Commander, V.I.P., Water In Fire, WinPac 2, Word Jubbler.

*Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел **"Трейнеры"**.*



DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России"). Блок "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru.

UnrealXaosPack №10. Июнь



Давно уже мап-дизайнеры со стажем не давали о себе знать (TeamVortex не в счет...). Мы уже почти потеряли всякую надежду увидеть что-нибудь новое под **UT**, тем более — сейчас, когда вот-вот должен выйти **UT2003**. Ходили некоторые слухи о том, что несколько известных в Unreal-сообществе людей создают некий дуэльный пак, работают над ним уже долго, но когда он выйдет — неизвестно... И вот, совсем недавно, эта группа в составе четырех отъявленных мапперов неожиданно для всех выпускает свой "долгострой", носящий гордое имя **The 1 on 1 ORM Mappack** и включающий в себя 5 дуэльных карт. Прочесть о нем и, более того, установить все карты подборки на свой винчестер вы сможете, обратившись к соответствующему разделу на компакте "Мании"!

***Unreal.Xaos.Ru** — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке **UnrealEngine** и не только. Адрес сайта: **http://unreal.xaos.ru**. Подробности на компакте.*

Quake III Arena
Мод Quake III Rally

Закономерное продолжение хитовейшей из бесплатных игр современности. По сути, это — мультиплеерный аркадно-боевой автосимулятор на движке **Quake III Arena**. И это — сумасшедшие гонки на машинах, в которых надоедливых оппонентов можно и нужно отстреливать, используя стандартное вооружение квейкера!!! Никогда не пробовали стрелять из рейлгана на скорости 150 км/час?.. Ну, так попробуйте!

Утилиты

Seismovision — версия 2.0 отличного проигрывателя демок. Эта полезнейшая утилита поддерживает все три **"Квейка"**, **Half-Life** (и **Counter-Strike**), **Unreal Tournament**, **Return to Castle Wolfenstein** и **Star Trek: Voyager — Elite Force**. Широчайшие возможности, дружелюбный интерфейс, система автоматического выбора нужной версии игры. Для всех, кто любит смотреть демки, **Seismovision** станет наилучшим выбором.

GeekPlayer — по многочисленным просьбам читателей вновь выкладываем на компакт еще одну утилиту для проигрывания Q3-демок. **Seismovision** или **GeekPlayer**? Попробуйте обе — выбор за вами!

Unreal Tournament
Мод AirFight UT

Вместо футуристического окружения — суровая реальность, вместо отдающих клаустрофоби-








ей тесных арен — просторные голубые небеса, а вместо скааржей и прочих монстров — самолеты и танки. Модифицированный UT совершенно забывает о своем экшеновском прошлом и пытается прикинуться симулятором. Аркадным. И это ему удается. С блеском.

Counter-Strike

Графика

На компакт идет подборка картинок, иллюстрирующих статью **"PodBot: основные ошибки при создании вэйпойнтов"**, опубликованную в разделе **"Deathmatch"**. Как ни крути, на мониторе в хорошем разрешении картинки будут видны лучше, чем в журнале, поэтому мы сочли необходимым предоставить вам возможность вглядеться в них повнимательней. А то вдруг какая-нибудь особо злобная ошибка ускользнет от вашего цепкого взора!

P.S.

Уведомляем: Counter-Strike 1.4 — в разделе "Демо-версии". А то не заметите еще, кто вас знает..!

Киберспорт

Демки

О том, кто такой Fatality, должен знать каждый. В конце концов, он один из немногих геймеров, которым удалось осуществить мечту — зарабатывать на жизнь игрой. В разделе **"Киберспорт"** этого номера вы можете прочитать эксклюзивное интервью с живой легендой. За свою карьеру он выиграл призов в общей сложности почти на $150000. Компьютеры, устройства для них... и даже автомобиль "Ford Focus". Впрочем, к чему слова? Гораздо лучше об уровне его игры расскажут демки, четыре из которых как раз ждут вас на компакте!

Реплеи

В новостях киберспортивного раздела мы рассказали о чемпионате по **StarCraft: Brood War 2x2**, проходившем в клубе "Final Fantasy". Но одно дело — услышать, а другое — увидеть. Увидеть реплеи с этого турнира. Их мы и предлагаем вашему вниманию: **123** против **Orky3** и **Orky1** против **PG2**. Две достойные игры достойных соперников.

КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе *"ИнфоБлок"*.



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

По матерой и неистребимой традиции, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска **R&S**. Хит сезона — свежая, как пятьдесят килограмм "Минтона", подборка скриншотов из будущего отечественного мега-хита, стратегии **"Периметр"**. Читайте в рубрике **"Меридиан"** эксклюзивнейшие впечатления нашего корреспондента на **"Комтеке"**! Ну, а суперхит сезона — коллекция картинок из бета-версии игры **"Код доступа: РАЙ"**, любезно предоставленной разработчиками! Огромная галерея головокружительных ракурсов, снятых специально подготовленным сотрудником редакции, — спешите видеть! Вход для постоянных читателей журнала — бесплатный.

Обои

Выкладывая на диск столь великолепный набор скриншотов из **"РАЯ"** и **"Периметра"**, мы решили не останавливаться на этом и дать вам возможность украсить свой рабочий стол в Windows отличными обоями от дизайнеров **MiSTland** и **K-D Lab** соответственно. Причем от "мистлэндовцев" идет не один файл, а целая коллекция — выбирайте себе на вкус!

Вскрытие

Статья "Коктейль "Нереальность"

UMX Decoder — plug-in для Winamp'а, позволяющий проигрывать музыкальные файлы формата *.umx.

Статья "Новый тибериумный мир!"

1. **Unmix** — утилита для распаковки *.mix- и *.dat-архивов игры.

2. **RenegadeEx** — программа для работы с *.mix- и *.dat-архивами игры.

3. **DXT Tools** — пакет утилит для работы с графическими файлами формата *.dds.

Горячая линия

HexIt v1.55 — удобный и универсальный ***hex***-редактор. Помимо собственно функции просмотра и ***hex***-редактирования имеет калькулятор, поддержку макросов, дизассемблер (незаменим для хакеров) и, как пишет разработчик, "дружественный и интуитивный режим консоли".

A.X.E. (Advanced Hex Editor) — ***hex***-редактор с симпатичным и вероятно дружественным графическим интерфейсом. Имеет встроенный математический аппарат, удобный поиск по множеству ключей, мощную систему закладок и целых три режима отображения содержимого файла. Весьма оригинален один из режимов, при котором все значения по всем адресам представляются в виде цветных квадратиков, где цвет означает само значение. Таким образом, любой файл предстает в виде беспорядочной мешанины пикселов, что очень удобно при анализе типов данных, прогнозировании степени сжатия и определении назначения какого-нибудь неизвестного формата.

Мастерская/Редакторы

Статья "Серьезное редактирование"

На нашем компакте в рубрике **"ИнфоБлок"** уютно расположились все статьи цикла **"Серьезное редактирование"** (опубликованные в 1, 2, 3, 4 и 6-ом номерах "Мании" за 2002 год). Не пропустите! Полноценное руководство по освоению редактора для "Крутого Самуила" ждет вас.

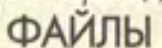
Почта "Мании"

Фантастический рассказ, вызвавший небольшую локальную бурю обсуждений в нашей редакции. Мнения разделились. Гениальное творение юного таланта или клонированная поделка с непоставленным стилем и слабым сюжетом? Выносим на суд читателей! Забирайтесь в *"ИнфоБлок"* и читайте!

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.



ФАЙЛЫ

По **d20 system**: облегченная версия **Spycraft!** (игра о нашем времени), фрагменты мануала **Spells & Spellcraft**, отрывки из *шаманского* "комплита", чертежи мрачного *мавзолея*. Правила карточных "Вампиров". Новая редакция правил **LotR TCG** и спойлер последнего сета — **Mines of Moria**.

СТАТЬИ

1. Статья **Makkawity** о добре и зле в ролевых играх.

2. Подробный анализ кинофильма "Властелин Колец: Братство Кольца" от **Антона Карелина**.

3. Обзор культовых игр **Talisman** и **"Магический меч"** (автор — **Norman Desmond**).

4. Информация о московском клубе интеллектуальных игр **"Лабиринт"**.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Набор деклистов с прошедших турниров по Magic: The Gathering. Обновления правил. И, как обычно, Magic: Suitcase в "Софтверном наборе".

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Святослав Торик

Скринтурс №05. Июнь

Девять картинок из девяти известных вам компьютерных игр ждут, чтобы вы их вспомнили! И пятеро приславших нам правильные ответы будут вознаграждены DVD-версиями рулезнейшей стратегии **"Гномы"** (в девичестве — **Diggles**)!

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик (torick@igromania.ru).

Гвоздь номера

Task Killer

Как обычно, в "Гвоздь номера" поступает программа, прочно угнездившаяся в моей системе и вовсе не претендующая на вылет из нее. В этот раз под нежную руку автора попала программа **Task Killer**. Оная софтина занимается тем, что в режиме реального времени, будучи в системном трее, выгружает не понравившуюся вам программу из памяти. Пожалуй, лучшее из всего, что мне доселе встречалось!

Тип программы: ненавязчивый **freeware**.
Рейтинг: 10/10.

Свежатина

Ad-aware

Самая простая утилита, избавляющая вас от различных рекламных программ, поселившихся в вашей системе. Все эти TimeSink, Gator.com и многие другие подлые программы, зря расходую-








щие ваши системные ресурсы и показывающие навязчивую рекламу, могут быть убиты напрочь этой простой и вовсе не рекламной программкой.

Тип программы: полный freeware.

Рейтинг: 10/10.

Emulator 3000

Эта программа эмулирует работу процессоров и операционных систем таких известных бытовых компьютеров как ZX Spectrum 48, ZX Spectrum 128, "Орион 128, Commodore 64, "Львов", "Микроша" и многих других. Эмулируется также и тот интерпретатор языка программирования, который был в оригинальной машине. Поклонники старины смогут вспомнить далекие времена, когда царствовало семейство "БК010", в то время как пользователи компьютеров с меньшим стажем смогут ознакомиться с машинами, на которых работали их папы, мамы и даже, возможно, бабушки с дедушками.

Тип программы: халявный freeware.

Рейтинг: 10/10.

File Cleaner

Самая простая и быстрая программа для вычищения временных файлов различных видов и конфигураций. Удобна, например, когда "Ворд" вылетает и оставляет за собой кучу tmp-файлов в совершенно неожиданных местах, или в случае, если вы работаете с неаккуратной программой, не убирающей за собой свои тмп-файлы.

Тип программы: совсем freeware.

Рейтинг: 9/10.

LockWin

Эта утилита считается одной из наиболее распространенных программ администрирования компьютеров на базе операционной системы Windows 9x/NT. Выглядит как некая оболочка с ограниченным числом папок и ссылок на exe-файлы. Легко настраивается, легко администрируется. Предназначается владельцам компьютерных клубов, а также беспокоящимся за свои чада родителям.

Тип программы: самый что ни на есть freeware.

Рейтинг: 09/10.

Phone Codes

"Справочник телефонных кодов 1.1" — это сборник телефонных кодов различных городов России и стран всего мира. Очень удобен в обращении, обладает быстрым поиском по различным критериям, а помимо прочего — еще и дает возможность узнать оператора мобильной связи, выбрав нужную вам область.

Тип программы: обычный такой freeware

Рейтинг: 10/10.

Recover 4 all

Одна из многочисленных программ, предназначенных для восстановления данных, утерянных вследствие излишне усердной очистки жесткого диска или дискеты. К сожалению, работает только под Windows, но тем не менее — остается самой лучшей в области восстановления данных.

Тип программы: натуральный freeware

Рейтинг: 10/10.

XMpeg

Небольшой и удобный редактор, отделяющий звук в фильмах, записанных в формате MPEG-1 и MPEG-2 (Video CD). То есть, если у вас, скажем, коллекция видеоклипов любимой группы, а песен в формате WAV/MP3 не хватает, то вам достаточно вытащить из клипов звук с помощью Xmpeg и перекодировать его в нужный формат!

Тип программы: стабильный freeware

Рейтинг: 10/10.

Добавления/апдейты

Dirty Little Helper (три модуля)

Три новых модуля для DLH: PC0203, PC0204 и PC0205. Как видите, с начала этого года было выпущено ВСЕГО пять модулей, из них три свежайших представлены на этом компакт-диске.

Winamp 2.90

Новая версия популярного проигрывателя всего, что только можно. Исправлено два бага, связанных с проигрыванием музыки.

Антивирус Касперского

Кумулятивный апдейт за апрель 2002. Майский апдейт ожидается в следующем номере.

Плагины для WinAmp

Новые дополнения для WinAMP:

AUD decoder. Плагин, позволяющий проигрывать файлы формата AUD. Насколько мне известно, в этот формат записывались звуки и музыка почти из всех игр от компании Westwood. То есть, Kyrandia, Eye of Beholder, Command & Conquer и так далее.

AUPEC g2 decoder. Декодер формата AUPEC. Проигрывает соответствующие файлы.

FLIC Player. Замечательный плагин, проигрывающий фильмы, записанные в "правильный" формат FLC. Если я правильно помню, в этом формате, в частности, были записаны ролики знаменитой игры Flashback.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы.

Стандартный набор

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: The Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Помимо самой программы, мы выкладываем модуль со всеми картами, включая неформальный сет Unglued и самый свежайший (на данный момент) набор — Torment.

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики *"КОДекс"*.

Как обычно, на компакт выкладывается DivX 5.01, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

Ну и, конечно, свежайшая база для программы Dirty Little Helper.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

В Сети всплыли альтернативные, специально оптимизированные под разнообразные игровые приложения драйверы для карт семейства ATI Radeon. Произведены энтузиастами, умельцами и кустарями из "то-ли-хакерской-то-ли-просто" команды OMEGADRIVE. Основаны на официальных драйверах от ATI версии 6058 (именно в этой версии была решена проблема с некорректной работой плеера PowerDVD 4.0). Подходит для карт, основанных на следующих GPU: All in Wonder Radeon (имеется ввиду "первый" Radeon); All in Wonder Radeon 8500; Radeon 7000/VE; Radeon 7200; Radeon 7500/LE; Radeon 8500; и Mobility Radeon (для ноутбуков). Данные драйверы подходят для всех модификаций вышеописанных карт, включая те, что укомплектованы памятью DDR/SDR и работают на шине PCI/AGP. В комплект входит маленькая утилита (Refresh Fix), исправляющая частоту обновления экрана в некоторых играх (когда частота выставляется по минимуму — на 60 Гц). В комплекте имеются версии для операционных систем Windows 9x/ME, Windows 2000 и Windows XP.

Обращу внимание потенциальных пользователей, что по происхождению данный набор драйверов является законченным бастардом и байстрюком, то есть никакой поддержкой от официальной ATI не комплектуется. Используйте на свой страх и риск.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

То, что есть всегда

1. Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

3. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. Информация, короче говоря.

То, что есть только на этом компакте

1. Четыре статьи, предоставленные порталом "Ролемансер".

2. Фантастический рассказ "Беглец" от Федотова П. М., читателя журнала, публикуемый в рамках "Почты "Мании".

3. Статьи из "Мастерской" по циклу про Serious Sam.

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР *(gamer.sobaka.igromania.ru).*

Редактор "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой. ■







Ведущие рубрики: Sarcastic Parrot (retro_parrot@yahoo.com) и Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

ПЕРВЫЙ 1 ВЗГЛЯД

Cultures 2

Жанр:	**Стратегия**
Издатель:	**JoWood Productions**
Разработчик:	**Funatics**
Похожесть:	**Cultures, The Settlers**
Системные требования:	**не объявлены**
Мультиплеер:	**без подробностей**
Дата выхода:	**конец 2002 года**



Индустрию лихорадит уже который год: конвейерное производство клонов продолжает набирать обороты, рынок свежих идей впал в затяжной кризис, а жанры тихо затаились по углам в ожидании очередного дефолта потребительских ценностей. И лишь один столп до некоторого времени так и оставался непоколебим: культовые **Settlers**, уникальная экономическо-военная стратегия о жизни маленьких человечков в большом мире. Клоны начали появляться медленно и осторожно. Поначалу их даже никто и не заметил, пока они не раскрутились до такой степени, что начали серьезно угрожать миру собственными сиквелами и аддонами. И вот раздается первый тревожный звоночек — объявлена дата выхода **Cultures 2**, продолжения самого успешного клона **Settlers**, тоже по-своему культовой игры "про викингов".

На этот раз викинги, уставшие ждать милостей от суровой гренландской природы, отправляются покорять... Валгаллу. Да нет, умирать вовсе никто не собирается: оказывается, астральные врата в Царство Вечного Блаженства расположены в городе Багдаде, а три ключа к ним разбросаны по всей Европе, от Лондона до Константинополя. Северяне собирают свой скудный скарб, погружаются на галеры и берут курс на большую землю...

В **Cultures 2** сюжету и его дальнейшему развитию будет уделено куда больше места, чем в первой части игры. В частности, в нашем поселении объявятся сюжетные персонажи — "герои", бессмертные юниты с оригинальной внешностью и некоторыми специфическими особенностями. На их плечи ляжет вся государственная дипломатия (а общаться нам теперь предстоит не только с себе подобными варварами, но и с более развитыми в техническом плане византийцами и столь же многочисленными, сколь и кровожадными сарацинами), а также заботы по воспитанию опытных военачальников, воодушевление своим присутствием дружественных боевых отрядов, ну и тому подобное.

Немного доработанный графический движок обещает привнести в игру еще большее разнообразие в плане окружающей обстановки. Размеры карт увеличатся в десятки раз, а существенно улучшенный AI селян позволит тратить меньше времени на обустройство поселка и вплотную сосредоточиться на сражениях.

Налицо интереснейшая тенденция: пока разработчики **Settlers** продолжают топтаться на одном месте, тщательно вылизывая не менявшуюся годами стратегическую систему, ближайшие конкуренты продолжают усиленно эволюционировать, вот-вот угрожая затмить собой прародителя. Экстенсивный способ развития никогда не доводил до добра, так что господам из **Blue Byte** надо в самом скорейшем времени переосмыслить некоторые канонические основы сиквелостроения. Пока не стало слишком поздно.

DarkBlack

Жанр:	**3D Action/Adventure**
Издатель:	**не найден**
Разработчик:	**DarkBlack**
Похожесть:	**Resident Evil, Silent Hill**
Системные требования:	**не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть, split screen**
Дата выхода:	**не объявлена**

Проведя несколько бессонных ночей за изобретением приличного названия для игры, разработчики плюнули в пол и нарекли ее именем собственной конторы. По задумке, черное нутро **DarkBlack** должно полностью оправдывать название и на протяжении всего игрового процесса выплескивать на игрока исключительно негативные эмоции.

Сюжетная линия стартует с появления в Солнечной системе громадного объекта, который, подлетев поближе, щедро орошает Землю вредоносными спорами. Чужая жизнь легко приживается и, разумеется, отвратительно уродует землянам всю экологию. Как говорится в пресс-релизе: "Мать-Природа вышла в тираж..." и тому подобное. Тонны членистоногого космического ужаса, воспитанные на местной органике, весело охотятся на остатки биоматериала — в том числе и на вас.

DarkBlack представляет собой нестандартную помесь экшена с видом от первого лица и страхолюдной адвенчуры в стиле **Resident Evil** или, скажем, **Martian Gothic**. То есть игрока заставят побегать-попрыгать и пострелять, но все же максимум внимания будет уделено всевозможным загадкам и поиску осмысленных хитроумных выходов из тупиковых и смертельно опасных ситуаций.

Все это предстанет перед нашим взором в самых увлекательных ракурсах и подробностях. Разработчики клянутся довести игру до завидного статуса управляемого кино. Непростая задача. Но парни настолько уверены в своих силах, что даже собираются включить в игру playback. Игроки будут проматывать отыгранное назад и любоваться процессом. Очень немногие игры могут похвастаться ТАКОЙ зрелищностью. Что ж, подобные амбиции всегда приветствуются.

Доморощенный игровой движок позволяет нещадно деформировать среду обитания: взрывать стены, пробивать пол и обламывать редкий кустарник. Арсенал для главгероя планируется достаточно скромный — в целях поддержания атмосферы. Но игровой бестиарий призван с лихвой удовлетворить любую жажду разнообразия. Качество звука тоже, разумеется, будет на высоте.

Разработчики планируют подсластить представление и всякими AI-штучками: к примеру, некоторые твари боятся света, резких звуков и запахов, других подобные вещи, наоборот, привлекают. Скажем, вас одолева-



ют полчища монстров с тонким обонянием. Так распотрошите разлагающийся труп — и вонь избавит вас от необходимости марать руки! В подобных головоломках и вырисовывается стиль игры.

Судя по скриншотам, разработчики и взаправду не стесняются крови и вывернутых наружу кишок. Вот только как бы при этом им не пришлось краснеть за качество текстур. А они могут напугать едва ли не сильнее самых ужасных ужасностей. Ситуация грозит оказаться похожей на недавно вышедший Blood Omen — неплохая идея при дурном исполнении.

Издатель до сих пор не найден, а сам проект пока находится где-то на полпути к завершению. Поэтому с уверенностью в шумном успехе DarkBlack стоит повременить.

Medal of Honor: Team Assault

Жанр:	**3D Action**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**EALA**
Похожесть:	**Medal of Honor: Allied Assault**
Системные требования:	**CPU 750 MHz, 256 Mb, GeForce 2 MX**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**ноябрь-декабрь 2002 года**



Medal of Honor по праву считается одним из хитов этого года: захватывающий геймплей, прекрасная графика, зрелищная постановка. Игра стремительно атаковала геймерские чарты и заняла свое законное место на наших полках и винчестерах. Теперь, если все пойдет своим чередом, к концу года мы сможем дополнить ее новеньким аддоном — Team Assault. Аддон состоит из трех миссий, каждая из которых содержит по три карты.

В первой миссии вы в роли старины Майка Пауэлла поучаствуете в операции "Огород" в Голландии. Действуя вместе с отрядом британских десантников, вы будете штурмовать железнодорожный мост, под покровом ночи вызволять пленных, а напоследок быстро сматываться от немецких танков. Вторая миссия совпадает с арденнским наступлением немецких войск (германо-бельгийская граница). Вместе с отрядом диверсантов вы действуете в немецком тылу: портите вражеские припасы, расправляетесь с амуницией и даже угоняете поезд. А потом, командуя отрядом солдат, захватываете маленький городок и уничтожаете артиллерийскую батарею. Третья миссия, по замыслу разработчиков, должна стать апофеозом тайных операций и яростных сражений в черте города. Под видом русского офицера вы должны будете пробраться в расположение советских войск и выкрасть секретные немецкие документы, захваченные во время наступления. Понятно, что стрелять в русских запрещено. Закончится Team Assault грандиозным штурмом Рейхстага, по сравнению с которым высадка на



Omaha Beach и уличные побоища оригинальной Medal of Honor покажутся вам одинокими стычками.

Кардинальным отличием аддона от оригинала будут улучшенные скрипты AI — как врагов, так и союзников. Отныне бойцы будут действовать не в одиночку, а подразделениями. Появится возможность работать в группе и командовать солдатами из своего взвода. Кроме того, разработчики обещают существенно пополнить арсенал. Так, среди новых винтовок, автоматов и специальных антиснайперских дымовых гранат я к своему удивлению и радости обнаружил винтовку SVT40 и любимца публики — ППШ!

Star Trek: Elite Force II

Жанр:	**3D Action**
Издатель:	**Activision**
Разработчик:	**Ritual Entertainment**
Похожесть:	**Star Trek: Elite Force**
Системные требования:	**не объявлены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**начало 2003 года**

Activision, похоже, не теряет надежды вдохнуть душу в игры по мотивам Star Trek, самого скверного бренда в истории игростроения. Разработка продолжения Elite Force, *единственной* удачной игры из многочисленного семейства "Стар Треков", была поручена небезызвестной Ritual Entertainment, конторе, у которой до сих пор не было ни одного проходного проекта (достаточно напомнить Sin, F.A.K.K. 2 или третью серию эпопеи Blair Witch Project).

Сюжет в очередной раз раскрывает тайны спецподразделения Hazard Team и рассказывает историю о новой угрозе, нависшей над миром: разведка доносит, что представители "новых рас", до сих пор неохотно выходившие на контакт, планируют крупномасштабное наступление на планеты Федерации. В деле, как всегда, замешаны наши давние друзья — борги



и клингоны... Короче говоря, если вам хоть о чем-нибудь говорит фраза "поздний сезон Next Generation" и вы разбираетесь в замороченной вселенной **"Звездного пути"** хотя бы на уровне базовых понятий, то сюжет Elite Force, под завязку напичканный знакомыми именами и названиями, наверняка придется вам по вкусу.

С технической стороны проект претерпел самые значительные изменения. В основе игры по-прежнему все тот же нерушимый движок Quake 3 с многочисленными доработками и модификациями от авторов первой части Elite Force — Raven Software. Однако в Ritual движок тщательно отполировали с помощью дополнительного пакета инструментов Uber Toolset. То, что получилось в итоге, лишь отдаленно напоминает исходный программный код двухгодичной давности.

Сейчас разработка идет полным ходом. Авторы, скрупулезно выверяя каждую деталь игры, ежедневно консультируются с представителями Paramount, любое игровое нововведение проходит самый тщательный контроль со стороны специалистов, а специально приставленная к разработчикам группа товарищей в штатском (официально — из отдела ОТК) пристально следит за соответствием игры духу и букве вселенной Star Trek. Что ж, во всех правилах бывают исключения, и по мотивам **"Звездного пути"** тоже вполне можно делать достойные игры. Ждем, затаив дыхание.

Strung!

Жанр:	3D Action
Издатель:	не объявлен
Разработчик:	Pray Digital Studios
Похожесть:	Tomb Raider, Battle Bugs
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Не определена

Еще японцы во Вторую мировую изобретали блошиные бомбы и пчелиные фугасы. И потом, много лет спустя, вплоть до окончания холодной войны, научный департамент ЦРУ занимался разработкой секретного инсектоидного оружия. Маленькие, но смертоносные долгоносики способны проникнуть в любой хорошо охраняемый объект противника, а против бронебойных медведок, сами понимаете, не устоит ни один танк. Затем по каким-то причинам программу сократили и ученых разогнали. Но на микроскопических полигонах все еще идет беспощадная война.

Вы играете роль зловредного муравья с базукой. Или полосатого жука в препоганейшем настроении — но тоже с базукой. Да какая разница, кого именно?! Главное — что с базукой! Ясное дело, что, кроме базуки, имеется немало бодрого оружия вроде пулеметов, огнеметов и маленьких лимонок, но базука — это неподдельный символ тараканьей ярости.

Вооруженный до самых челюстей игрок ведет неравную битву с такими же, как он сам, секретными военными жуками. Потешная бойня может происходить в режиме от первого или от третьего лица. Полями сражений служат кухонные столы, ржавые мойки, книжные полки, мусорные ведра и старые военные макеты. Кроме вражьих пуль, вам следует опасаться заградительных паучьих сетей, кипящих чайников, мушиных липучек, стратегического тараканьего мелка "Машенька" и, конечно же, обычного дихлофоса.



Уморительно, ничего не скажешь. Но бледные достижения разработчиков по части графического исполнения могут свести на нет весь их яркий юмор. Впрочем, пока судить рано — игра находится на начальной стадии разработки. Хочется надеяться, что издатель будет найден, и примерно через год мы сможем напялить на себя стильные футболки с жуками из Strung!.

The I of the Dragon

Жанр:	3D Action/RPG
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Primal Software
Похожесть:	Drakan, Magic Carpet
Системные требования:	не объявлены
Мультиплеер:	нет
Дата выхода:	не объявлена

Если вам хорошо и весело, и жизнь наполнена приятным размеренным счастьем, то знайте — очень скоро появится здоровенный инфернальный медведь и усядется своей адской задницей прямо на ваш уютный мирок. Что-то вроде этого и произошло в славных землях Nimoan. Там тоже долгое время решительно ничего не случалось. Местные бандиты перевоспитались, политики выродились. Заскучавшие от безделья герои свалили на поиски приключений, толстеющие принцессы помахали им вослед. И тут — началось.

Полчища монстров, ведомые архигадом Скарборром, вторглись неизвестно откуда в безмятежные земли. Кровожадные отродья без труда справлялись с похмельными гарнизонами людских поселений, перемалывая в кровавый ливер всех и вся на своем пути. Бессчетные орды на раз выжрали и вытоптали некогда процветающую цивилизацию, устроив в руинах городов свои зловонные гнезда. Вот на этой мажорной ноте вы и вступаете в игру. Вступаете в качестве защитника людей... во плоти дракона.



Неожиданный поворот, а? В отличие от большинства RPG, где вы начинаете свой путь хилым доходягой, который вынужден рутинно тренироваться на кошечках, в The I of the Dragon вы с самого начала —совершенная боевая машина. Неосторожно зевнув, можно дотла спалить маленькую деревню. И это притом, что вы только-только научились дышать огнем, а впереди вас ждут около 60-ти всевозможных заклинаний. Почувствуйте силу!

Сжигая, съедая и сбрасывая с высоты врагов, вы зарабатываете очки опыта, которые можно обменивать на дополнительные заклинания и развитие навыков. В игре три персонажа-дракона: Огнедышащий Эннот, маг Бэррот и некромансер Морроу. Если Эннот чаще полагается на классические методы разрушения и имеет сравнительно небольшой набор доступных спеллов, то Бэррот компенсирует физические недостатки большим числом относительно "дешевых" для изучения заклинаний. Морроу же активнее использует спеллы вызова дружественных существ, с помощью которых и воюет. Вместо пламени он изрыгает кислоту.

Ваша миссия в этом мире — спасти человечество от армии монстров Скарборра. Мир удобно расположился на дюжине карт, каждая из которых занимает десятки квадратных километров. Вы начинаете с небольшого подконтрольного участка. Выжигайте гнезда монстров и помогайте людям отстраивать и защищать поселения. Разумеется, люди пытаются обороняться самостоятельно, но их лучники и пехотинцы в состоянии справиться только с небольшими тварями.



Геймплей в общих чертах можно описать как экшен с видом от третьего лица и управляемой камерой в полностью трехмерном окружении. Вы смотрите на "себя" со стороны, выбирая любой ракурс. Скорость игры можно менять, низводя стремительные реалтаймовые бои практически до походового обмена спеллами. Разработчики вскользь замечают, что людям будут необходимы вражьи души — для строительства городов. Натурально, попахивает Sacrifice, каким-то образом скрещенным с Magic Carpet. Словом, концепция весьма симпатичная. Плюс — яркая графика, скелетная анимация моделей и интерактивная среда. Все это составляет беспроигрышную комбинацию. Монстры живо двигаются, деревья горят, строения ломаются, горы превращаются в равнины. Чего не хватает для хорошей игры? Самой малости — чтобы она делалась в России. Сюрприз: Primal Software — наши с вами соотечественники. Что это означает? Правильно, наиэксклюзивнейшее и подробнейшее интервью в одном из ближайших номеров!

Tomb Raider: Angel of Darkness

Жанр:	3D Action
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Core Design
Похожесть:	Tomb Raider
Системные требования:	не объявлены
Мультиплеер:	без подробностей
Дата выхода:	конец 2002 года

Этого ждали все, но никто не решался говорить об этом вслух. Пресс-релиз Eidos с сообщением о начале работ над очередной "новой Ларой" с железным стуком ударил прямиком по голове и привел ко временной потере ориентации в игровом пространстве. Это не загадочный Tomb Raider: Next Generation, это Tomb Raider: Angel of Darkness, свежая серия бесконечной эпопеи о расхитительницах гробниц. Готовьте ножик и вилку!

Angel of Darkness — продолжение "классической" дилогии Tomb Raider, а не приквел и даже не "альтернативная история", как было раньше. Новая серия приключений Лары Крофт — первый серьезный шаг навстречу глобальным изменениям в философии кровожадного мира Tomb Raider. Как ни удивительно это звучит, но создатели Лары больше не хотят, чтобы их героиня воспринималась публикой как пустоголовая монстрокрошительница с бесконечным гардеробом камуфляжных мини-юбок. Сценаристы писали сюжет Angel of Darkness под девизом: "Лара — тоже человек!", и в перерывах между жестокими ристалищами нашей полногрудой героине предстоят долгие поиски своего внутреннего "я" (кроме шуток!), душеспасительные беседы с многочисленными NPC и потоки внезапно нахлынувших воспоминаний о делах минувших дней.

Известно также, что сюжет сделается нелинейным, а действие растянется на добрую половину Европы, от шикарных поместий Парижа до подворотен пражского даунтауна. Движок, что любопытно, будет написан "с нуля", но особенно авторы подчеркивают тот факт, что в модели новой Лары будет аж пять тысяч полигонов взамен жалких 500, что были во всех предыдущих сериях. Выходит — счастье фанатов возрастет ровно в десять раз?

Vampire Hunter: The Dark Prophecy

Жанр:	3D Action
Издатель:	не объявлен
Разработчик:	Psyonix
Похожесть:	Blood Rayne, Undying
Системные требования:	не объявлены
Мультиплеер:	без подробностей
Дата выхода:	2003 год

Странная история про "крылатых существ, спускающихся с небес, выпивающих кровь из невинных прохожих и с сатанинским хохотом бросающих опустошенные тела вниз на землю" могла родиться только в голове человека, пять лет подряд проработавшего бок о бок с Джоном Ромеро над пресловутой Daikatana. Навсегда распрощавшись с Ion Storm, Уилл Невинс перешел в Psyonix, где тотчас же принялся за разработку зверского трэша — брутального 3D Action с вампирскими мотивами. Снаружи игра выглядит вполне прилично — последняя модификация движка Unreal, бои с применением режущего и колющего оружия а-ля Rune, попытка придать происходящему эдакую мрачную атмосферу нео-нуара... Но если заглянуть с другой стороны...

Начать хотя бы с того, что наш главный герой — вампир, причем вампир далеко не типичный. Он носит мятые кеды и рокерскую косуху с футболкой Rolling Stones и испытывает крайнее неудовольствие от того, что всякая летучая дрянь спускается с небес и распугивает клиентуру. Отправляясь мстить, главгерой вооружается по последнему слову вампирского ВПК, запасается связкой осиновых колов и разучивает оборонительные приемы bullet-time. Вообще, с модным нынче "замедленным временем" у Vampire Hunter складываются самые доверительные отношения. Все специфические вампирские умения, как то: гигантские прыжки, беганье по потолку и умерщвление недругов метким ударом в область крестца — будут применяться в "замедленном темпе".

Впрочем, не боем единым. Надо сказать, заявления разработчиков о том, что на первое место в игре они хотят поставить именно сюжет — чтобы во всей полноте показать "человеческую сторону вампира", всю эту высокопсихологичную достоевщину и потусторонний трагизм расы кровососов — смотрятся довольно странно на фоне скриншотов, где некто в косухе пудовым топором крошит орды страхолюдной нечисти. Однако не будем придираться к словам — на сегодняшний день Vampire Hunter выглядит довольно-таки многообещающе: мощный движок, добротный (хотя и несколько странный) сюжет и полный список всевозможных новомодных игровых "фич". Проект определенно достоин самого пристального внимания, так что в ближайшее время мы постараемся следить за деятельностью Psyonix вообще и эксцентричного друга Ромеро в частности.



Казаки II: Наполеоновские войны

Жанр:	RTS
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	GSC Game World
Похожесть:	Казаки, Казаки: Последний довод королей
Системные требования:	не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	конец 2003 года



Никто даже на секунду не усомнился в том, что **"Казаки"** — самая популярная RTS по эту сторону Атлантики и одна из самых популярных по ту — не обойдется без сиквела (недавний набор дополнительных миссий под кодовым названием **"Последний довод королей"** за сиквел, понятное дело, считаться не может). Так вот, буквально на днях GSC Game World наконец-то выступили с анонсом полноценного продолжения, которое называется, само собой, **"Казаки II"**. Время неопределенных ожиданий закончилось — настала пора бросить первый взгляд на картину "GSC пишут игру всему миру — 2".

Из глобальных изменений в первую очередь стоит отметить полностью трехмерный движок, кардинально переработанную физику, бесконечное разнообразие новых юнитов и апгрейдов, а также существенно улучшенную систему дипломатии. Впрочем, став всецело трехмерными, **"Казаки"** вовсе не спешат расставаться со своей хваленой масштабностью. Более того — размеры карт увеличатся в разы, а максимальное количество одновременно умещающихся на карте юнитов возрастет до... тридцати двух тысяч. Неудивительно, что с такими масштабами разработчики всерьез рассчитывают на адекватное воссоздание в игре самых что ни на есть исторических сражений эпохи.

Основная сюжетная линия **"Казаков II"** будет целиком посвящена историческому периоду Наполеоновских войн. На узкой муромской дорожке планируют встретиться английские уланы, немецкие гренадеры, русские (куда уж без!) казаки и французские мушкетеры при личной поддержке мега-юнита Н. Бонапарта, нагоняющего ужас на противника многократным применением специального скилла battlecry.

Релиз запланирован аж на четвертый квартал будущего года, но мы постараемся пристально следить за развитием проекта. Для начала надо хотя бы дождаться первых вменяемых скриншотов. ■

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Command & Conquer: Generals

Жанр:	RTS
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Pacific/Westwood Studios
Похожесть:	Вся серия C&C
Дата выхода:	Осень-зима 2002 года
Системные требования	не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть

"А сейчас мы покажем вам самый крутой C&C из когда-либо существовавших..."

Марк Скаггс на встрече с главами Electronic Arts

Думаю, многие поклонники серии C&C, играя в Red Alert 2, а затем и Yuri's Revenge, чувствовали в игре какой-то подвох — что-то не совсем типичное для Westwood. Тотальный стеб, несерьезность, да и дух всей игры в целом совершенно не вписывались в рамки предыдущих проектов Westwood. У многих тогда мелькали мысли типа "ребятам до смерти надоело делать самоклоны — вот и решили оттянуться". Но на самом деле причина столь яркого контраста крылась совсем в другом: Red Alert 2 делала совершенно иная команда, а Westwood лишь курировала проект.



▲ Увидев этот скриншот, боссы EA тут же выделили на проект 12 миллионов баксов.

Мытарства "Тетрагона"

Новые герои всех поклонников C&C — команда в сорок человек, возглавляемая Марком Скаггсом. Советую запомнить имя этого человека, ибо весьма высока вероятность, что оно вскоре будет у всех на слуху — такова уж участь кумиров. Между тем товарищ Скаггс далеко не новичок в игровой индустрии. В далеком 1993 году он основал собственную игровую фирму со странноватым названием Tetragon. Первый проект студии — паззл для платформы 3DO — продался более чем 90-тысячным тиражом. Но, взяв столь хороший старт, компания быстро рухнула с небес на землю. Чтобы хоть как-то продержаться на плаву, Tetragon начали заниматься портированием, но и на этом поприще не снискали славы, а самый важный в послужном списке порт — Quake для PlayStation — вовсе не увидел свет.

Последним камнем на шею для Tetragon стал экшен Nanotek Warrior, выпущенный в 1997 году. На его разработку ушли все ресурсы компании, а продажи не превысили 40 тысяч копий. По меркам PlayStation это даже не провал — можно считать, что игры просто не было... Так Марку пришлось расстаться с мечтами о собственной компании и перебраться в Калифорнию, под крыло Virgin Interactive, которая тогда была еще в самом расцвете сил. Там его и приметил небезызвестный Бретт Сперри, один из отцов-основателей Westwood. Бретт очень хорошо знал Марка, ибо тот еще во времена существования Tetragon был яростным поклонником C&C и предлагал Westwood проект экшена во вселенной C&C с очень характерным названием Commando (именно тогда по Сети поползли первые слухи о 3D Action во вселенной C&C). К чему привело это невинное предложение, все мы прекрасно знаем. Но Tetragon была здесь уже не при чем, потому как скончалась задолго до принятия решения о разработке. Вскоре, в 1998 году, компания Westwood была приобретена другим гигантом игровой индустрии — Electronic Arts.

Рожденный под бомбами

В середине 1999, когда Бретт уже взошел на борт Electronic Arts, ему пришла в голову идея привлечь для работы над Red Alert 2 ирвиновское отделение Westwood, которое как раз закончило работу над Action/RPG Nox и просыхало за мелкой работенкой. *"Я упал со стула, когда Бретт позвонил мне"*, — вспоминает Марк. Скаггс немедленно согласился на предложение и объявил, что проект будет закончен за 14 месяцев. Такое заявление всех несколько шокировало, а точнее — над Марком просто посмеялись. Ну, дескать, попробуй, но мы тут Tiberian Sun еще хорошо помним! И в самом деле, заявление было более чем нескромным, учитывая, что никто в команде Скаггса ранее не работал над RTS. Но, как мы все знаем, хорошо смеется тот, кто смеется последним, — Red Alert 2 появился ровно в срок, к Рождеству 2000 года. После продажи более чем миллиона копий игры вопрос об аддоне решился автоматически, а Марк с командой принялись обсуждать следующий полномасштабный проект. Единственная проблема состояла в том, что никто не знал, как он будет выглядеть. Были даже предложения сделать какой-нибудь платный онлайновый C&C, но к единому мнению в этом вопросе парни так и не пришли... В результате многочисленных диспутов было принято решение повременить с раздумьями и разделиться — пока большая часть команды ваяла Yuri's Revenge, остальные начали писать новый 3D движок.

Разработка нового движка началась в январе 2001 года — именно тогда программисты из команды Марка начали подбирать технологии для будущей игры. Были перепробованы сотни вариантов, от наложения 3D слоя на движок Red Alert 2 до использования движков Quake, Unreal и LithTech. В конце концов разработчикам надоели эти мытарства, и они решили взять в качестве основы и серьезно переработать фирменный движок Westwood — W3D, который был использован в Renegade. Шло время, и боссы Electronic Arts решили наведаться с инспекцией в ирвиновское отделение. Поскольку у разработчиков так и не появилось твердого мнения о том, каким будет новый проект, они на скорую руку собрали демку и всобачили в нее несколько юнитов из Red Alert 2 (все модели были разработаны в 3D Studio Max, и поэтому вставить их в демку было делом одного клика). *"Так, народ, скажите мне прямо сейчас, что на разработку этого у вас брошены все ресурсы!"* — произнес Дон Маттрик, глава Electronic Arts, находясь под сильным впечатлением от ковровой бомбардировки B-52 группы танков, пересекающих мост. Дону было трудно объяснить, что они вроде как все Yuri's Revenge заняты, а это так, пишут на досуге за парой гамбургеров...

Так или иначе, но с этого момента все были уверены — новая RTS будет именно во вселенной C&C. Но какой она должна быть? Red


▲ Глубокого тактического смысла в расстреле небоскребов нет, но сам процесс!..

American - Basic Tank

Alert 3 Марк отмел сразу — надоело. Команда снова ушла в раздумья, но ненадолго. *"Мы пришли к выводу, что игра должна стать, как я это называю, недостающим звеном между* **Red Alert** *и оригинальным* **Tiberian Dawn**", — сказал **Марк Скаггс**. Вскоре в калифорнийском отделении **Electronic Arts**, что в Редвуд-Сити, **Марк Скаггс** вместе с продюсером **Харвардом Бонином** произносили слова эпиграфа перед пятнадцатью высшими боссами **Electronic Arts**. Проект был утвержден, профинансирован суммой в 10-12 миллионов долларов и занесен в список релизов на конец 2002 года, а команду разработчиков было решено выделить в отдельную компанию — **EA Pacific**. Вот так, незаметно для нас с вами, произошло рождение новой команды и новой многообещающей игры — **Command & Conquer: Generals**.

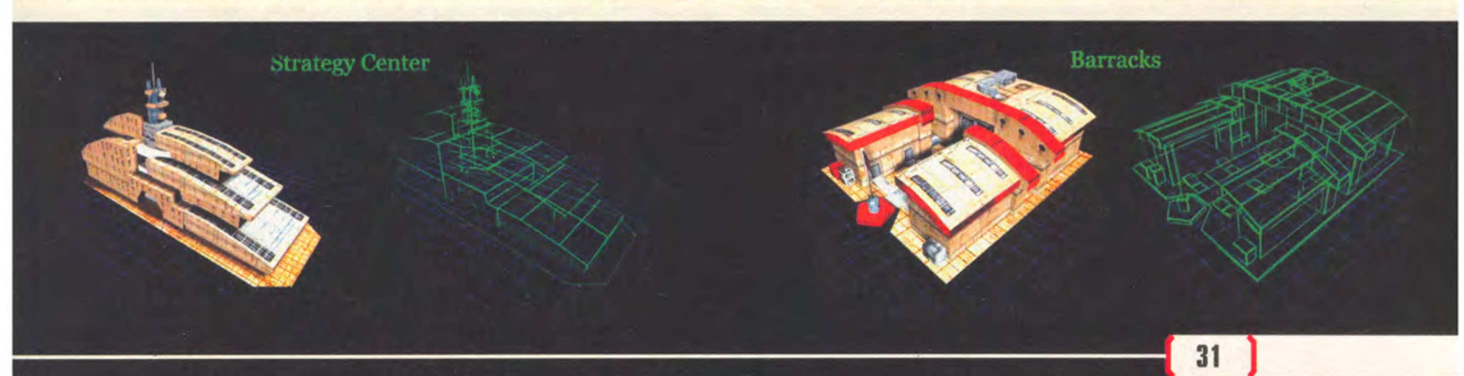
20 лет спустя

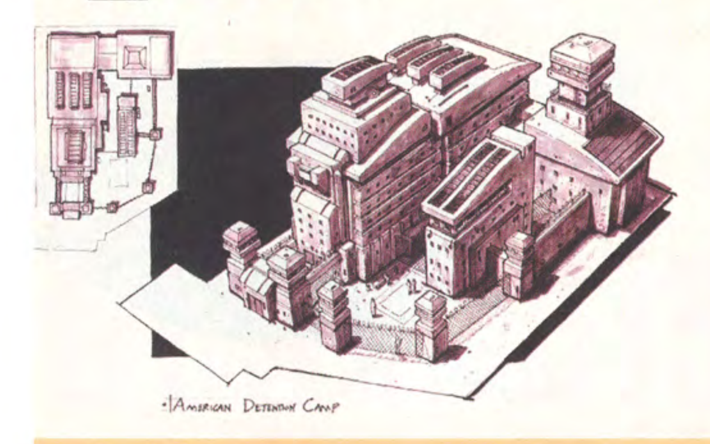
В **Command & Conquer: Generals** мы увидим совершенно новый военный конфликт, который развернется в недалеком будущем. Мысленно перенеситесь на 20 лет вперед. Вообразите антитеррористическую операцию глобального масштаба, где схлестнутся три противоборствующие стороны: США, Китай и Всемирная Армия Освобождения (Бен Ладен, не иначе). У авторов игры хватило фантазии не ставить Китай с ВАО на "мировую ось зла" имени младшего куриного президента, а США не представлять в виде благородного спасителя мира от коммунистических идеалов, разбавленных мусульманскими обычаями. Здесь все немного интереснее. Китай спустя 20 лет вовсе не будет следовать заветам Хрущева и стучать ботинком по трибуне ООН, а станет вполне цивилизованной, хотя и по-прежнему коммунистической страной с разумными молодыми правителями. *"Они выросли на MTV, компьютерных играх и Интернете"*, — объяснил Марк, не поясняя при этом, как при коммунистическом строе это может считаться за общественные ценности. За 20 лет Китай сильно продвинулся в техническом прогрессе и стал одной из мировых супердержав. Одновременно с этим в Центральной Азии набрала силу новая террористическая организация под названием Global Liberation Army. Следуя заветам старика Усамы, ВАО образовала множество террористических ячеек и постепенно развернула свою деятельность на территории Китая. Военные страны всеми силами боролись с распространяющейся заразой, но на месте каждой уничтоженной ими ячейки появлялись две новые. Процесс превращался в цепную реакцию, а китайцы даже не знали, кто финансирует террор. Каким боком здесь припишутся любители гамбургеров, пока до конца не понятно, но доподлинно известно, что разработчики не горят желанием делать из главы мирового капитализма посланника мира. *"Мы подумываем над тем, чтобы сделать в будущем Соединенные Штаты империей зла — это окажется для всех приятной неожиданностью"*, — говорит **Харвард Бонин**, продюсер игры. А что — самый жизненный образ, который только можно придумать...

Порядок прохождения миссий как раз под стать такому развитию событий: **EA Pacific** решили взять на вооружение идеи **StarCraft** и сделать для всех трех сторон единую сюжетную линию. Сначала мы возьмем под контроль китайских камрадов, отбивающихся от толп религиозных фанатиков ВАО, затем, играя за террористов, надраим китайцам мягкое место и запустим ракеты в США и Европу, а под конец ударим капиталистической пропагандой по "освободителям" мира. Всего же нам предстоит пройти 30 миссий, по 10 за каждую из сторон.

Сквозь сюжет, прямо скажем, порядком просвечивают нынешние политические реалии, но разработчики этого и не скрывают: *"Мы сказали себе: терроризм — очень горя-*


▲ Рисковые ребята эти летчики — им не страшен городской ландшафт.





чая тема. Может, стоит попробовать?". Первоначально задумывалось, что все события будут разворачиваться в Африке (в Сети можно даже найти картинку со слоном, на которого водрузили пушку, — своего рода танк), но тут грянуло 11 сентября — и планы разработчиков изменились.

Долой C&C?

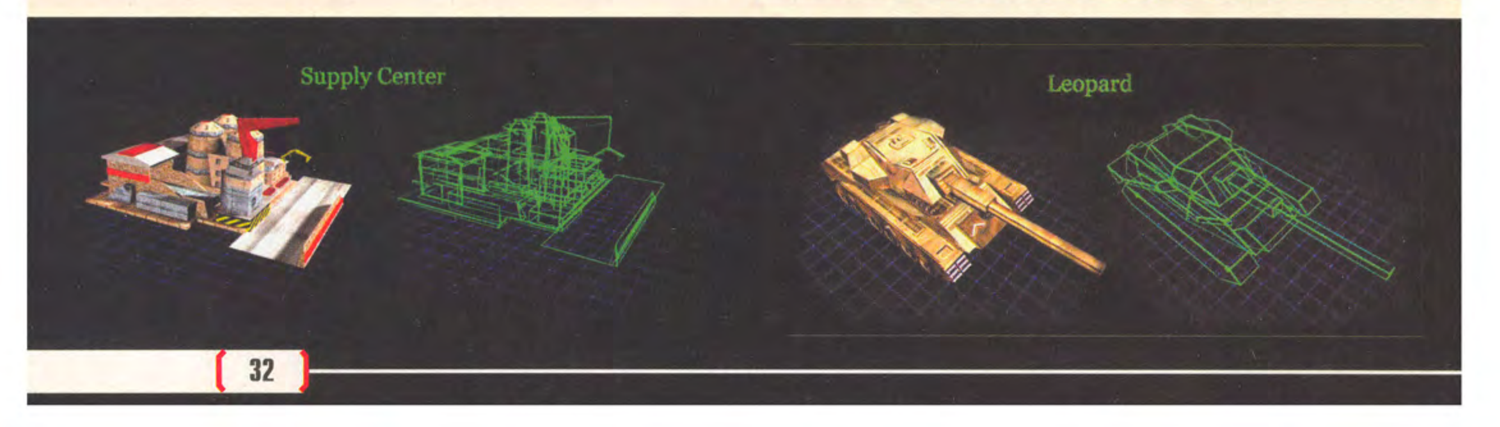
Любой, кто сейчас думает про "еще один C&C", рискует на этот раз ошибиться. Не то чтобы игра революционная — но изюм хоть лопатой отгребай. Начнем с косметики: разработчики **Generals** решили задвинуть куда подальше классический интерфейс от **Westwood** и взяли на вооружение другую классику — от **Blizzard**. Так что готовьтесь сначала кликать на барак, а затем уже выбирать из списка нужного пехотинца. Пока неясно, насколько грамотно это решение, но один из дизайнеров игры **Тодд Оуэнс** говорит, что *"горизонтальный интерфейс позволит выводить на экран больше информации"*.

Еще одно изменение коснется памятной всем команды **Deploy** — ее просто не будет. Разработчики объяснили свое решение тем, что большинство игроков либо не подозревало о существовании у некоторых юнитов подобной "фичи", либо просто не использовало ее. Отговорка среднего пошиба (я, например, в **Red Alert 2** пехотинцев только в "развернутом" состоянии и держал), но обещание снабдить каждый юнит дополнительными функциями заставляет закрыть на нее глаза.

Вполне удачная идея укрепления войск в домах обретет в **Generals** достойное развитие. *"Мы хотим позволить различным юнитам укрепляться в зданиях и дать возможность игроку строить башни на крышах"*, — говорит **Харвард Бонин**. *"Также мы подумываем над вариантом десанта, который сможет приземляться на крыши домов, а затем уже спускаться вниз"*.

Следующее, куда более серьезное, изменение может вызвать у поклонников **Westwood** бурю негативных эмоций: хозяйственно-экономическая система также позаимствована у **Blizzard**. Во-первых, появится бульдозер. *"Это просто большая конструкционная машина — игроку гораздо приятнее смотреть, как что-то строит здание, нежели наблюдать за тем, как оно появляется из ниоткуда"*, — уверяет **Харвард Бонин**. С помощью бульдозера здание можно воздвигнуть где угодно, но перемещать здоровую махину по карте будет проблематично — невысокая скорость и легкая броня делает ее очень уязвимой. Также на бульдозер будут возложены обязанности по ремонту зданий (интересно, чем он будет ремонтировать — ковшом?). В общем, пеон у нас уже есть, осталось только снарядить кого-нибудь за золотом в шахты. Кстати, таковые тоже найдутся — ресурсы теперь не собираются харвестерами, а привозятся специальными машинами (Supply Tracks) с заброшенных складов, что раскиданы по карте. Лично мне причины столь резкого изменения хозяйственной структуры непонятны — обе системы я всегда считал удачными, и в данном случае не вижу смысла менять шило на мыло. Правда, стоит заметить, что **EA Pacific** все же не полностью

▲ **Пресловутая смена дня и ночи. Обратите внимание на тени — до выхода Generals вы вряд ли где такое увидите.**



срисовали систему Blizzard — пеон-то только один; так что, скорее, просто прилепили одно к другому. Насколько удачно — покажет только релиз.

Три генерала

Так причем здесь, собственно, генералы? — справедливо спросите вы. Ну, во-первых, EA Pacific изначально называли между собой новый проект "Generals" — даже когда еще не было приставки "C&C". Во-вторых, вначале обсуждалась возможность участия в битвах нескольких генералов, каждый из которых обладал бы специфическими возможностями; но от этой идеи быстро отказались: *"Мы вспомнили Романова, пересекающего поле боя, — он выглядел просто по-идиотски"*, — говорит Марк Скаггс. Так генералы ушли, а название осталось. Впрочем, ушли они только с поля боя, но не из игры.



▲ Видимо, к сражениям в чистом поле теперь добавятся битвы в деревнях и весях.

Итак, у каждой из сторон будет по три условных генерала с определенным набором способностей, кардинально меняющих ход игры. Но на миссию можно взять только одного из них. Пока обнародованы сведения только об "американских генералах". Вот они.

NATO Tank Command. "Танкист" дает всем наземным войскам дополнительные бонусы, но вместе с тем замедляет производство и увеличивает цены на авиатехнику. Например, Supply Tracks подешевеют на 20%, а танки будут выползать из ворот фабрики уже ветеранами. Игрок сможет одаривать свои наземные юниты временными бонусами — например, ускорение или ремонт определенной группы танков. А самое аппетитное, что получат "танкисты", — Leopard Tank. Это недорогой танк, идеально подходящий для уничтожения пехоты врага. Он недоступен, если вы сотрудничаете с другими генералами.

US Air Force Command. У "пернатых" игроков будет истребитель-невидимка, который без проблем сможет атаковать вражескую базу, минуя системы ПВО. Нелишней окажется особо мощная модификация B-52, с помощью которой можно разнести в пух и прах целый регион со всем, что в нем находится (по сути, аналог Airstrike). В соответствии с уже описанным принципом, авиатехника подешевеет и будет покидать конвейер с ветеранскими лычками — а танки, наоборот, подорожают. Также игрок сможет угонять самолеты прямо с базы врага.

Special Forces Command позволит задействовать в миссиях коммандос с оптическим камуфляжем а-ля Хищник или NOD Commando — кому как больше нравится. Также игрок сможет вызывать десант и отключать на вражеской базе энергию на 30 секунд. Пехота подешевеет, тогда как цена оборонительных сооружений повысится.

Бывалые игроки уже поняли, что к чему. Да, ребятам из EA Pacific очень понравилась их собственная идея из мультиплеер-режима Red Alert 2, где, выбрав из списка определенную страну, игрок получал какой-нибудь эксклюзивный юнит или строение, иногда кардинально менявшие тактику игры. Как видно, в Generals разработчики просто доводят эту концепцию до ума. Безусловно, это разнообразит геймплей, не говоря уже о мультиплеере.

Из-под грифа "Секретно"

Три враждующих стороны в Generals различаются самым принципиальнейшим образом. США, следуя заветам демократии, будут дорожить каждым своим солдатом и, естественно, цена на них будет на порядок выше, чем, например, у Китая, — но зато и качество экипировки соответствующее. Основу армии ВАО составляет живая сила. Ее бойцы умеют извлекать полезные детали из подбитой вражеской техники — видимо, экономии ради.

Для каждой стороны разработчики придумывают собственного героя на манер пышногрудой Тани Адамс. Их имена пока строго засекречены, однако ценой жизни нескольких наших агентов удалось разузнать, что в кампании за США таким героем будет коммандос с каменным лицом, а при игре за Китай — прекрасная китаянка, в совершенстве владеющая приемами рукопашного боя (может быть, все-таки ушу?). *"Мы продолжаем обсуждать персонажей для ВАО — было бы здорово сделать еще одну женскую героиню, но, боюсь, в стане террористов она будет не совсем к месту"*, — пояснил Марк Скаггс.

В Generals будет пересмотрена привычная фанатам C&C система апгрейдов. *"Мы хотим, чтобы игрок на своей шкуре прочувствовал реальную пользу всех апгрейдов. Обычное "вау, да у меня бонус для армора!" нас не устраивает"*, — поясняет Харвард Бонин. Апгрейды теперь свободно выставляют на обозрение личного состава базы и приобретаются каждым юнитом по отдельности.

Здесь был Макс Пэйн

The Sage Engine — так прозвали в EA Pacific разработанный для Generals движок. О его происхождении вы прочли в начале статьи, а мне осталось лишь перечислить его основные достоинства. The Sage Engine поддерживает смену дня и ночи, а также реалистичные тени и блики. Повысится степень взаимодействия объектов — скажем, от винтов вертолета на воде будут появляться круги. Обещаны спецэффекты высшего качества; разработчики особенно гордятся реализацией дыма.

В Generals появится режим slo-mo — Марк и компания отдают дань моде. Взлетела на воздух бензоколонка — время тут же растягивается в разы, а камера начинает плавно вращаться вокруг взрыва, давая возможность спокойно полюбоваться на куски разлетающейся арматуры. Чтобы slo-mo смотрелось, и в самом деле необходимы очень яркие эффекты — будем надеяться, что EA Pacific не подведут.

Игровые ролики уже монтируются в студиях Westwood. Говорят, они будут даже лучше прежних. Делаются они по известной технологии: сначала на камеру снимают реальные пейзажи, а затем накладывают на них компьютерную графику, не забывая подретушировать ее так, чтобы она не сильно выделялась на общем фоне. В Интернете уже можно найти кусочек из ролика, где похожий на "Ка-50" вертолет уничтожает танк. Весьма эффектное зрелище.

В Семье прибавление. Готовьте букеты

Проект Generals имеет еще меньше отношения к C&C, нежели Red Alert 2, но, несмотря на это (а может, и благодаря этому), выглядит очень многообещающе. Думаю, не стоит рассчитывать на глубокую проработку вселенной и сюжета — скорее всего, нас ждет нечто вроде Red Alert 2. Динамичная RTS в красивой обертке с интересной концепцией, расчетом на одноразовое прохождение и долгую мультиплеерную жизнь. За мультиплеер в EA Pacific взялись основательно. *"Мы провели некоторые исследования по Red Alert 2 и Yuri's Revenge и выяснили, что 85% online-игроков покинули сервер после 15 минут игры, а еще 70% оставшихся — после 30. Мы знаем, что сделали что-то не так, и не хотим повторения неудачи"*, — сознался Харвард Бонин.

Чтобы привлечь внимание большего числа игроков к мультиплееру, разработчики обещают тотальную борьбу с читерством, возможность записывать игры (вот это действительно здорово!), жесткую ранговую лестницу (чтобы новички смогли найти себе противника по силам), систему наград (что-то новенькое) и режим кооператива (просто отлично!).

Марк Скаггс говорит, что Generals поспеет прямо к Рождеству. Но ему опять никто не верит — на что он с улыбкой отвечает: *"Я просто не могу работать над одной и той же игрой три года"*. ■

Будем ждать?

Динамика Red Alert 2 и идеи StarCraft на службе новой концепции с уклоном в мультиплеер — почему бы и нет?

Процент готовности:

50%

Андрей Теодорович (chaingun@mail.ru)
Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Savage Skies

Жанр:	Action
Издатель:	BAM Entertainment!
Разработчик:	iROCK Interactive
Похожесть:	Flying Heroes
Дата выхода:	Весна-лето 2002 года
Необходимо:	CPU 400 MHz, 64Mb, Riva TNT
Рекомендуется:	CPU 600 MHz, 128 Mb, GeForce 2 MX
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть

Когда полтора года назад компания iROCK Interactive заявила о том, что собирается сделать игру с Оззи Осборном в главной роли, вокруг нее сразу же вспыхнул немалый ажиотаж. Еще бы — для поклонников великого и ужасного Оззи это был шанс в очередной раз увидеть (и даже услышать) своего кумира, для непоклонников — неплохо провести время за динамичной и красивой игрой. Однако пару месяцев назад старик Осборн ни с того ни с сего потребовал либо выплатить ему огромную сумму за использование своего имени, либо просто-напросто переделать игру, вырезав даже малейшие намеки на его персону. Поскольку денег у iROCK особо не было, разработчикам пришлось пойти по второму пути. Даже название поменяли — с Ozzy's Black Skies на Savage Skies. Но сами разработчики считают, что так даже лучше: *"Нам часто приходилось слышать следующие высказывания: "терпеть не могу Осборна — для меня игра сакс, какой бы крутой она ни была", или "настолько фанатею от Оззи, что мне все равно, на что будет похожа игра, — непременно куплю". А мы хотим, чтобы наше творение оценивали объективно"*.

Словом, в iROCK твердо уверены, что игра получится хитовой и без всякого Оззи. О хитовости пока говорить рано, но не вызывает сомнения, что, получись игра кривой, никакие Оззи ее бы не спасли. Так что — мир их праху.



▲ **Заклинание защиты образует вокруг игрока шар магической энергии, отбивающий вражеские атаки.**

Един в трех лицах

Жанр игры сами авторы определяют как *Magic Dragons Battle Sim*. Будем проще — это Action. Разработчики обещают "захватывающий сюжет, полеты на драконах и о-очень умных противников". Ну, обо всем по порядку.

В одном прекрасном и процветающем государстве правил мудрый и справедливый король. Но правление его прервалось, когда высланный за пределы государства некромант Морталвис вернулся, чтобы свершить отмщение. Прямо с неба на короля ринулся гигантский призрак, и в ту же секунду королевский маг произнес заклинание защиты. Никто не успел понять, что произошло... но душа несчастного короля разделилась на три части, которые разлетелись по разным сторонам земли.

Главный военный советник был уверен, что король погиб. Под знаменами идеалов чистоты сердца, души и помыслов он объединил всех благородных рыцарей страны и основал королевство Вертвина.

Главный колдун и алхимик собрал всех, кто был верен ему, изменил их и приумножил их численность и создал общину Кризалис.

Воспользовавшись удобной возможностью увеличить свои силы, изгнанный некромант поднял из мертвых погибших воинов империи и заставил служить себе. Так образовалось мрачное царство парий.

...Но разделенная на три части душа короля не растворилась в эфире. Эти части воплотились в трех воинов, волей рока оказавшихся на службе трех враждебных фракций. Только одному из них суждено выжить — но они пока не знают об этом.

Чудеса на виражах

Нам предлагается пройти три кампании за три разные стороны. Армия Вертвина состоит из наездников на гигантских совах, пегасах и драконах. Парии Морталвиса представлены скелетами, демоническими гориллами и костяными птеродактилями, на которых скользят по воздуху его мертвые воины. Алхимик, основавший общину Кризалис, привлек к себе на службу самых странных существ. Это Oculus — гигантский глаз с крыльями и щупальцами, Krum — летающий тиранозавр и Kedle — угольный дракон. М-да, фантазия у разработчиков бурная, даже чересчур...

Тем не менее, основными силами каждой стороны являются "наездники на драконах" (срочно вспоминаем **Flying Heroes**, они же — **"Рыцари поднебесья"**). В **Savage Skies** кампании отличаются не только "расами" и, соответственно, миссиями, но и уровнем сложности: кампания за рыцарей Виртвина — самая легкая, за Кризалис —


▲ Интересно, влияют ли погодные условия на скорость полета?


▲ Наездник на пегасе только что развалил мост. Скоро и до башен доберется...

средней сложности, а самая сложная — за парий.

Игрок станет участником крупных воздушных баталий между наездниками на всяком летающем зверье. У каждой летающей твари есть свои тактико-технические характеристики — скорость, маневренность, выносливость и живучесть, а также три типа атак. Первая из них — так называемая "слабая" атака. Название говорит само за себя: нанести существенный урон такой атакой нельзя, зато и расход энергии невелик. "Обычная" — наносит средний урон, но энергии тратится больше, чем при "слабой". "Специальная" — самая сильная и самая энергоемкая атака.

Сами наездники тоже будут далеко не безоружны. Правда, пока разработчики обмолвились лишь насчет возможного присутствия в игре оружия ближнего боя — мечей, секир — и о неких *"эквивалентах снайперских винтовок"*. Не знаю, что это за эквиваленты, но стрелять из снайперок, летая в воздухе на приличной скорости, — занятие довольно экзотическое, если не сказать — идиотское.

У каждой из летающих тварей будет своя собственная, неповторимая физика полета — одна будет носиться в эфире, как реактивный самолет, другая — неторопливо ползти по воздуху, наподобие тяжело бронированного вертолета. Всего в игре 24 существа, но некоторые из них похожи друг на друга: так, например, в конце кампании за парий вам станет доступен пегас-нежить, "мертвая версия" пегаса рыцарей.

В миссиях Savage Skies есть первичные и вторичные задания; время от времени вы будете натыкаться на "секретные" задания, выполнение которых грозит премией, иногда весьма ценной. Как пример разработчики приводят описание одной из миссий за Вертвин, где первичная цель — уничтожить караван парий, вторичная — истребить все вражеские силы, сопровождающие караван, а "секретная" задача состоит в том, чтобы успеть выполнить эти два задания за две минуты. Если успеете — в вашей воздушной конюшне появится новая мощная зверюга. Но, кстати, заработав на миссии очередную порцию опыта, можно будет и прокачать ту тварь, на которой вы хотели бы летать и дальше.


▲ Взглянув на панели интерфейса, можно понять, что: а) игрок может сделать еще 3 спецатаки; б) маны у него достаточно; в) все это ему уже не понадобится — LifeBar практически на нуле.

На картах будут разбросаны многочисленные бонусы и power-up'ы, повышающие характеристики нашего огнедышащего (как вариант, кислотоплевающего) истребителя.

Миссии iROCK обещают самые разнообразные. *"Вы не встретите заданий типа "убей-их-всех" — вам придется по большей части осуществлять различные диверсионные операции. Например, вывести из строя какой-нибудь механизм во вражеской крепости"*. А проходить они будут и в пустынях, и во льдах, и на островах огромных морей, и днем, и ночью, и в дождь, и в снег, и при сильнейшем ветре... Тьфу, заговорился. Словом, полный набор природных условий гарантирован. Кстати, гляньте на скрины — такого великолепного дождя я больше нигде не видел.

Убить птеродактиля

Нашими врагами будут не только наездники со своими драконами и птеродактилями, но и различные наземные силы: турели, хорошо охраняемые вражеские караваны и даже в некотором роде "зенитчики". По заверениям разработчиков, AI будет вести себя почти как человек: прикрывать своих, вызывать подкрепление, ломиться пробивным рашем, едва почуяв слабину в обороне противника.. Ничего особо нового в этих заявлениях, конечно, нет. В такой игре AI вообще не главное. Главное — безумные скорости, огонь из пасти дракона и его крылья, со свистом рассекающие эфир... Чтоб угар и веселье. А поведение зенитчиков — кого оно волнует? Все равно им судьба умереть.

iROCK и сами с усами

На скриншотах Savage Skies выглядит очень даже неплохо, а на некоторых — так вообще фантастически. Игра выйдет не только на PC, но и на PS2 и Xbox. А там к графике требования особые. Движок RFEngine поддерживает весь набор стандартных на сегодня "фич" и плюс к тому, как выражаются разработчики, *"несколько вещей, о которых мы пока не хотим говорить; пусть они станут для всех сюрпризом"*. Надеюсь, это будет не минимальные системные требования в районе Pentium IV-1500 и GeForce 3.

iROCK планируют сделать максимально полную озвучку всего, что только есть в игре — от хлопанья драконьих крыльев и рева файерболов до банального шума ветра. Звук будет полностью объемный, обещается даже наличие допплеровского эффекта.

С музыкой, как можно догадаться, все несколько сложнее. Дело в том, что саундтреками Savage Skies поначалу были композиции Оззи — Savage Skies вообще планировали сделать своего рода мюзиклом. Но после конфликта с Осборном разработчикам пришлось самим писать музыку. Треки получились весьма бодрые. На сайте iROCK выложено несколько композиций — их стоит послушать.

С игрой будет поставляться навороченный редактор, позволяющий редактировать и добавлять в игру собственные карты, модели и звуки. Подозреваю, что если игра добьется хотя бы половины того успеха, который пророчат ей разработчики, Интернет будет полон различных любительских поделок.

А добиваться успеха она будет в ближайшие несколько недель — сразу после релиза на PS2 и Xbox Savage Skies выйдет на PC. Игра могла появиться намного раньше, но из-за капризов Оззи в ней пришлось очень многое переделывать. ■

Будем ждать?
Всем любителям Flying Heroes и иже с ними — однозначно! Остальным по усмотрению.

Процент готовности:
90%

Юрий Кузьмин (ykuzmin@rambler.ru)

Praetorians

Вслед за императором едут генералы, генералы свиты.
Славою увиты, шрамами покрыты, только не убиты.

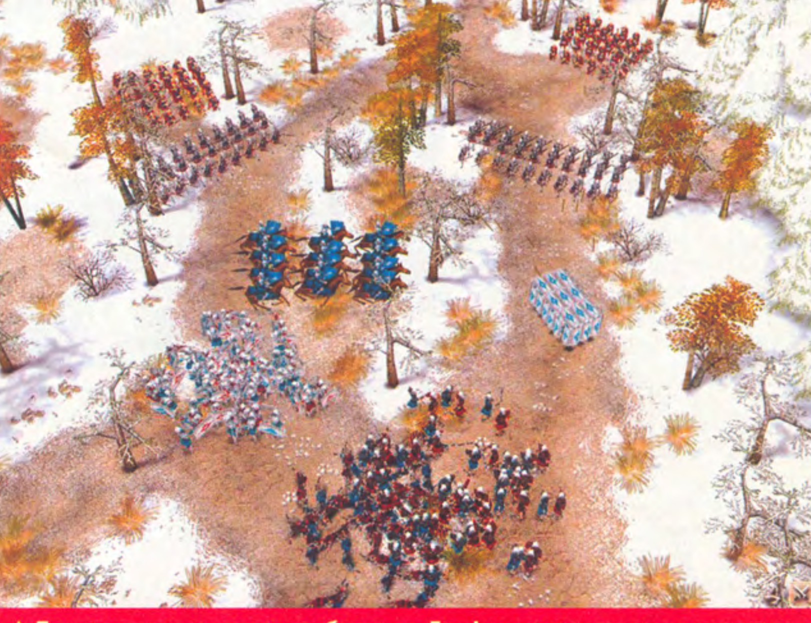
Булат Окуджава

Жанр:	Тактическая RTS
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	PYRO Studios
Похожесть:	Takeda
Необходимо:	CPU 400 MHz, 64Mb, GeForce 2
Желательно:	CPU 1 GHz, 128Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Количество CD:	Один

Преторианцами назывались отборные войска римской республики, подчинявшиеся непосредственно преторам. Они были расквартированы неподалеку от Рима, и поэтому часто оказывались втянутыми в политические разборки. Потом преторианцы вошли во вкус и все чаще сами стали учинять безобразия. Впрочем, остальные легионы были не лучше: появилось даже понятие "солдатские императоры". Зачастую императоров приходилось по несколько штук на год, и редко кто из них доживал до того, чтобы заслужить к своему имени приставку "божественный" — то есть умерший своей смертью.

А началось массовое нарушение законов в первом веке до нашей эры. Сулла, Марии, первый триумвират, второй триумвират, Антоний и Клеопатра — какие имена, какие страсти! Ну как не поэксплуатировать столь благодатную тему?

Именно поэтому потомки иберийских галлов из испанской студии Pyro предлагают вам представить себя Цезарем и Августом в одном лице и покорить Вечный город.



▲ Бои выглядят не очень разборчиво. Графика мелковата — напоминает присной памяти Takeda.

И снова бой. Покой нам только снится

Praetorians — тактическая RTS на военную тематику. Не в том смысле, что в ней есть бои — без них обошлись разве что в SimCity и Capitalism, а в том, что кроме боев, почти ничего и нет. Как гордо заявляют в Pyro, *"вы будете делать именно то, что делает и настоящий военачальник"*. То есть нас ждет не многочасовой менеджмент и отстраивание базы, а планирование битв и руководство войсками. Что ж, для людей, придумавших Commandos, такой подход более чем естественен.

"Созидательная" часть игры весьма рудиментарна. Генералы могут набирать призывников из числа контролируемых вами инженеров... и, пожалуй, все. Хотя на поле боя инженеры могут строить осадные башни, тараны и лестницы.

Можно играть за три разные стороны: римлян, египтян и галлов. Однако, в отличие от того же StarCraft, авторы не ставили себе целью добиться точного баланса. Скорее, речь идет об исторической правде, согласно которой римляне имеют немало преимуществ перед другими "расами". У галлов будет только одно боевое построение: толпа. В то же время римляне могут образовать "черепаху", защищающую от стрел врага (построение, когда все воины, за исключением первого ряда, поднимают щиты над головами), сомкнутый строй или широкий фронт манипул. Можно задать и темп наступления. От этого зависит сила удара, но, в то же время, и уязвимость солдат.

Разумеется, у каждой из сторон будет несколько видов войск, в том числе конница, тяжелая пехота, лучники и пращники, а также осадные машины.

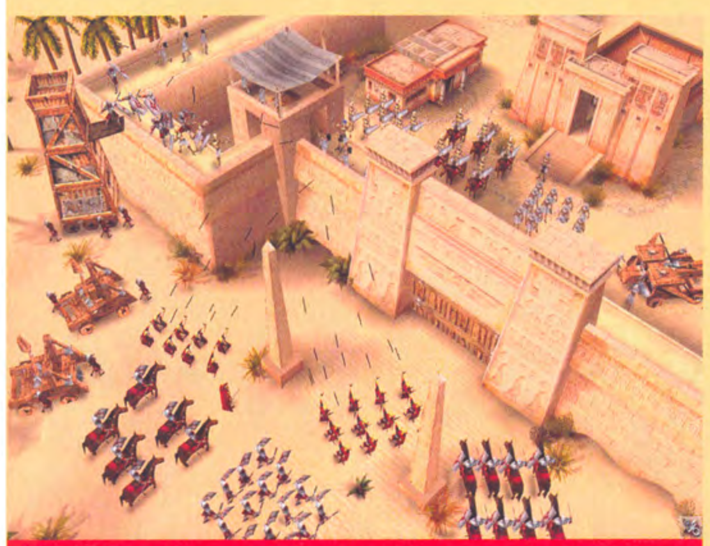
Для того, чтобы все виды войск оказались при деле, разработчики применили обычный прием "камень-ножницы-бумага": конница сильна против лучников, но разбивается о стену пехоты, лучники нанесут очень серьезный ущерб оставшимся без прикрытия пехотинцам — и так далее. Кроме того, у каждого подразделения есть своя "спецспособность". Например, римские легионеры, кроме мечей, вооружены метательными дротиками.

Кроме "общих" родов войск (хотя, конечно, римский легионер отличается от галльского мечника), у каждой из сторон есть и уникальные подразделения — и вот тут историческая правда стыдливо отворачивается. Оказывается, у римлян самый сильный воин — это гладиатор, который в неудержимой ярости бросается на противника. Прямо берсерк викинговский. Но те стремились в Валгаллу, а этот куда? Согласно Pyro Studios, гладиаторы "умирают, но не сдаются" — отступать этот вид войск не умеет принципиально. Это как, интересно, — стоит послать его в атаку, как он перестанет слушаться команд?

У галльских варваров, в отличие от других рас, имеется авиация: специально обученные соколы — отличные разведчики. К сожалению, разработчики пока не объяснили, как именно соколы передавали сообщения: курлыканьем или с помощью минителекамер. Специализация же египтян — всадники на верблюдах (ну кому какое дело, что верблюжья кавалерия в Египте появилась лишь полтысячелетия спустя — вместе с арабами?). Верблюжьи всадники умеют стрелять на ходу, не останавливаясь, что, конечно, дает большие преимущества в бою.

Будут и генералы, укрепляющие мораль подразделений и повышающие их боевые качества в определенном радиусе. При этом характеристики генералов, как и других войск, растут с каждым сражением. В армии может быть до трех генералов, и правильное их использование — одно из основных условий успеха.

Сражения развернутся и в Галлии, и в Италии, и в северной Африке. Разработчики уже подготовили


▲ Заманчиво выглядит? Тем не менее, осады составляют не столь значительную часть игры.

ские метатели топоров умудряются бросать топоры так, что они, втыкаясь в стену, образуют лестницу, по которой взбираются мечники. Да, вот он какой, реализм по-испански... Хотя, конечно, смотря с чем сравнивать. Башни и наблюдательные вышки не загораются от дружных ударов мечников, как в WarCraft, и не рассыпаются в прах. Они просто захватываются. Не будет и магов с заклинаниями, исцелениями и переманиваниями вражеских юнитов на свою сторону.

Утверждается, что битвы соответствуют историческим событиям и что карты позволяют применять неординарную тактику. Например, в одной из миссий победа станет заметно ближе, если вы найдете горную тропу, по которой можно отправить пеший отряд в тыл врага.

лять от поля боя. Объяснение этому разработчики дают по меньшей мере забавное. *"Мы хотим, чтобы игра выглядела привычно"*, сказал Иниго Виньес из Pyro Studios. Что ж, можно считать, что этого они добились.

Ярмарка тщеславия

До 8 игроков смогут играть одновременно в локальной сети или через Интернет. Вместе с игрой будет поставляться не менее 15 карт для мультиплеера.

Битву можно записать и отправить другу. При этом обещают, что проигрыватель сценариев будет "весить" немного, и скачать его из Интернета не составит труда.

"Преторианцам" придется выдержать жаркий бой с конкурентами, один из которых — Medieval Wars, "вторая серия" Shogun. Конечно, за полгода, оставшиеся до выхода игры, многое еще может измениться. Но вряд ли Praetorians ждет такой же шумный успех, как Commandos. Слишком мало оригинального, слишком много заимствований. Хотя ребята из Pyro уже доказали, что могут создавать шедевры. Так что лучше подождем с оценками до выхода игры. ■


▲ Лучники на стенах, пехота внизу. Видимо, будет учитываться карта высот.




▲ Делать игру разработчикам помогает уникальный стол, умеющий рендерить карты.

22 сценария, возможно, это число к выходу игры еще подрастет.

В каждой битве участвуют сотни юнитов. Pyro обещают удобные средства управления отрядами и визуализации. Разработчики говорят, что игрок всегда сможет увидеть статистику отрядов и всю необходимую информацию для принятия решения. Можно будет, например, быстро найти отряды, еще не вовлеченные в схватку, и использовать этот резерв (напоминает опцию "найти следующего незанятого крестьянина" в Warlords Battlecry и других "классических" RTS).

И о самих отрядах. Выделять группы воинов мышкой не придется. Они уже объединены в подразделения — примерно как в Shogun. Однако полк можно разбить на несколько частей.

Не послать ли нам гонца?

Мне удалось найти в игре только одно принципиальное новшество, которое, однако, может сильно изменить весь геймплей. Состоит оно в том, что у солдат и офицеров впервые в истории компьютерных игр отняли рации. Если раньше голос главнокомандующего слышали все и каждый, то теперь — дудки. В прямом смысле слова. Генерал может отдавать приказы только в определенном радиусе — таком, на котором слышно трубача, играющего сигналы "в атаку", или, наоборот, "отступать". А связь с отдаленными подразделениями осуществляют конные курьеры. И этих курьеров вы можете перехватить — тогда части врага не получат приказа. Правда, перехватить могут и ваших курьеров.

Все остальное уже знакомо, хотя, конечно, подается в каждом пресс-релизе как "настоящая революция".

Да, поведение подразделений влияет на соседние, например, если подразделение бросается наутек, мораль остальных падает. Это стандартная "фича" в любом варгейме.

Будут в игре и крепости, при этом упор делается не на осадные машины (хотя есть и они), а на штурмы. Приемы штурмов у разных народов разные. Например, галльские метатели...

В общем, получается нечто среднее между обычной RTS и варгеймом. С долей исторического реализма, впрочем, несколько вольно истолкованного.

Сделайте мне красиво

Те, кто видел демо-версию, говорят, что графика игры превосходна — на уровне Battle Realms. Особенно впечатляют пейзажи. Волны мягко накатываются на берег, деревья шелестят листвой. На этом фоне юниты смотрятся слегка примитивно, но тоже неплохо. Особенно если учесть, что в битве их участвует не одна сотня. Демонстрируя Praetorians журналистам, Pyro Studios показывали ее на компьютере с AMD 1GHz и GeForce 3, однако разработчики обещают, что игра пойдет и на намного более слабой машине.

Действительно, с чего бы Praetorians быть очень требовательной к ресурсам — ведь движок у нее двумерный. Камеру нельзя ни вращать, ни приближать или удалять от поля боя.

Будем ждать?

Еще один RTS-клон без особых новаций. Обещанная историчность столь же условна, как и в Age of Empires. Однако неплохая графика и пара интересных находок в геймплее могут побудить любителей потратить на игру неделю-другую.

Процент готовности: 80%

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)



Mobile Forces



Жанр:	3D Action
Издатель:	Rage Software
Разработчик:	Real Time Worlds
Похожесть:	Halo
Дата выхода:	Лето 2002 года
Необходимо:	CPU 450 MHz, 128 Mb, GeForce
Рекомендуется:	CPU 700 MHz, 256 Mb, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.mobile-forces.com

Ситуация на рынке мультиплеерных экшенов практически не изменилась за последние три года. Counter-Strike по-прежнему сидит на троне, а все, кто не играют в него, играют в Quake 3 или Unreal Tournament. Казалось бы, поколебать установившееся равновесие под силу только монстрам вроде Epic или id... Но, видимо, молодым да ранним разработчикам из Real Time Worlds так не кажется.



▲ Встречаем гостей у "парадного". Напарник упорно пытается встать на линию огня.

Игра в классики

Неизвестно, будет ли в полной версии игры сюжет, но в обследованной мною бете он не прослеживается. Возможно, Real Time Worlds просто решили не мучиться со сценарной подоплекой. Раз экшен мультиплеерный, то вроде как и сюжет не особо нужен. Повоюют игроки и без сюжета. Может, так даже лучше, — по крайней мере, нам не скармливают предыстории быстрого приготовления, как в том же UT.

Зато, как и в UT, в Mobile Forces две команды — синяя и красная. В зависимости от режима игры перед командами ставятся разные цели. В бете представлен лишь один режим из восьми, но рассказать, тем не менее, следует обо всех. Итак...

Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag — эти типы игры не нуждаются в комментариях. Они присутствуют практически в каждом современном экшене со времен Quake.

Капитаны. Здесь ваша цель — убить капитана противоположной команды и защитить своего. Исход раунда зачастую зависит от личного мастерства капитанов.

Медвежатник. Как следует из названия, вам предстоит вжиться в роль вора. Необходимо проникнуть на базу врага и похитить немного золота.

Подрывник. Вам нужно проникнуть на вражескую базу и заминировать указанный объект. Задача не из самых сложных.

Трейлер. Ваша задача — захватить машину с трейлером, в котором находится мощная бомба, чтобы потом отвезти все это хозяйство к врагу и устроить ему грандиозный фейерверк.

Удержание — как раз тот самый единственный представленный в демке режим. Основная цель — как можно быстрее добраться до заданной позиции, закрепиться там всеми возможными и невозможными способами и не дать врагу себя вытеснить. Продержитесь четыре минуты, и победа у вас в кармане.

Как видите, велосипед в очередной раз изобретен. Осталось найти место, где на нем покататься.

Пехота на колесах

Mobile Forces — подобное название выбрано далеко не случайно. По словам продюсера игры **Колина Макдоналда**, основной упор в геймплее делается на частое использование различного транспорта. Марафоны — это, конечно, хорошо, но только не в такой игре, как Mobile Forces. Заставить игроков бегать по огромным картам на своих двоих было бы кощунством, тем более что каждая секунда на счету.

В демке нам периодически приходится кататься на багги и армейском "Хаммере". В полной же версии игры нас ждут бронированные грузовики, танки и бронетранспортеры. Вся эта техника нужна не только для того, чтобы раскатывать на ней по картам — подчас она может послужить неплохим укрытием. Кроме того, игравшие в Carmageddon смогут при необходимости применить свои навыки по борьбе с пешеходами. Только учтите, что техника обладает одним очень неприятным свойством: она ломается. И если очередь по колесам еще не предвещает серьезной беды, то пущенная из базуки ракета наверняка отправит вас к праотцам вместе с вашей машиной.

Лично у меня транспортный ажиотаж Mobile Forces вызвал двойственные чувства. Поначалу мне нравилось рассекать на мощнейшем "Хаммере". Но через полчаса привычная комбинация — выбрал оружие, сел в машину, доехал до места, постреляв, умер, повторить цикл — изрядно поднадоела. Оказалось, что внести в эту схему разнообразие не так-то просто — но об этом чуть позже.

Малыми силами — большие победы?

В играх подобного плана оружия должно быть много, хорошего и разного. Это закон. Странно, но разработчики этой прописной истины то ли не знают, то ли просто ее игнорируют. В вашем арсенале всего девять видов оружия, из них два — малоприменимы и фактически не используются.

Нож — абсолютно бесполезен. Затяжные бои в Mobile Forces — редкость, так что с патронами не должно быть проблем.

Пистолет — ненадолго выручит, если вдруг не осталось патронов к более мощному оружию. В осталь-


▲ "Хаммер" отправляется в полет. Просьба пристегнуть ремни.


▲ Через секунду ракета настигнет свою жертву. Душераздирающее зрелище.

ных случаях рекомендую воздержаться от использования.

Обрез — обладает хорошей кучностью стрельбы и зверской убойной силой. При выстреле в упор не спасет даже бронежилет.

Автомат — стреляет быстро, но обладает очень сильной отдачей. Я бы даже сказал, слишком сильной.

Пулемет — стреляет только в стационарном состоянии. На установку требуется время, которого иногда нет. Хорошее средство для защиты позиций. Без проблем остановите грузовик, если в запасе есть ящик-другой патронов.

Снайперская винтовка — она и есть. Главное — занять безопасную позицию подальше от противника. При стрельбе прицел покачивается, поэтому сначала надо хорошо освоить технику стрельбы.

Гранатомет — идеальное лекарство для отправки вражеской техники в страну вечного автосервиса.

Гранаты — самые что ни на есть обычные гранаты. Широко применяются в полевых условиях.

Лазерные мины — идеальны для минирования узких проходов. Смертельно опасны.

Как видите, набор более чем стандартный. У каждого оружия есть так называемый альтернативный режим стрельбы/использования. Например, лазерные мины (у меня к ним любовь еще со времен **Duke Nukem 3D**) можно бросать под ноги противнику.

Гонки на терпение

Возвращаюсь к наболевшему, а именно — к геймплею. Здесь вновь хотелось бы привести слова **Колина Макдоналда**: *"Мы надеемся, что наша игра понравится как закоренелым поклонникам **Quake**, так и фанатам **Counter-Strike**"*.

Дорогой Колин, знаете ли вы такое выражение — "надежда умирает последней"? Так вот, чтобы "зацепить" нынешнее поколение геймеров, нужно нечто большее, чем быстро надоедающее катание на багги. Что вы говорите? Аргументировать? Нет проблем.


▲ Ну вот, прокол на полпути. Придется запаску ставить.

Во-первых, нужно отказаться от принципа "один выстрел — один труп". Вы неоднократно заявляли, что не гонитесь за реализмом. Тогда какой смысл игроку все время умирать от одного выстрела в голову? Дайте геймеру возможность пожить, ей-богу. Представьте себе следующую ситуацию. Начало раунда. Вы экипируетесь, затрачиваете порядка 20 секунд на прибытие из точки А в точку Б. Вылезаете из багги, видите врага, собираетесь выстрелить... и тут же получаете пулю в лоб. Потом вы снова экипируетесь; видите, что машин на базе нет; ждете 10 секунд, пока они появятся, затрачиваете 20 секунд на прибытие из точки А в точку Б на багги... Вас в сон не клонит? Лично я уже достал подушку и накрылся одеялом. Спокойной ночи и до новых встреч.

Во-вторых, введите какие-нибудь знаки отличия между командами, помимо цветовых. Я устал выкручивать гамму на максимум, чтобы разглядеть, по кому я стреляю: по врагу или по своим.

В-третьих, уберите этот гибрид снайперской винтовки и лука. А то у вас как получается: чем сильнее натягиваешь тетиву, тем дальше летит стрела. Так и тут: чем дольше держишь кнопку выстрела, тем выше убойная сила. Смешно всем, кроме снайпера. Или вы совсем не гонитесь за реалистичностью? Тогда зачем при стрельбе прицел покачивается? Парадокс, да и только.

Что касается AI, то в играх, подобных **Mobile Forces**, он всегда находился на низком уровне. Да, можно похвалить попытки AI выбирать различные позиции для нападения — но они так и останутся попытками. Многочисленные скриптовые сцены никогда не заменят грамотных тактических решений. Поэтому сингл-часть **Mobile Forces** нужна лишь для ознакомления с картами, не более. Другое дело — мультиплеер. В очередной раз убедился, что человеческая непредсказуемость — великая сила. Если с ботами все действо ограничивалось набегами на местный форт, то с живым соперником дело обстояло иначе. Удалось даже устроить гонки 2 на 2 на "Хаммерах". Один игрок ведет машину, другой — обстреливает неприятеля. Пальнешь вот так из автомата по колесам, пробьешь покрышки и смотришь, как соперник пытается справиться с управлением.

Даешь мобильность!

Не знаю, сколько денег ребята из **Real Time Worlds** потратили на лицензирование движка **Unreal Tournament**, но надеюсь, что расходы были не напрасными. Огромные Открытые Пространства — штука очень хорошая. Правда, пока нам показывают одни только горы да песок — ни тебе бескрайних плато, ни широких долин, ни произведений архитектуры. Зато присутствует много всяких графических нестыковок — впрочем, спишем их на сырость беты. Остается надеяться, что в полной версии все же появятся нормальные карты.

Впечатление от беты **Mobile Forces** двоякое. С одной стороны, мощный акцент на транспортные баталии — это то, что и нужно изголодавшимся по разнообразию игрокам. С другой — операция по скрещиванию **Carmageddon** и **Counter-Strike** проходит пока не успешно. Не хотелось бы, что называется, рубить сплеча, но все же стоит признать: **Mobile Forces** нуждается в серьезных доработках. Иначе не бывать ей в составе могучей кучки, точно не бывать. ■

Будем ждать?

Идея поставить мультиплеерный экшен на колеса привлекает внимание. Разработчикам осталась самая малость — довести игру до ума.

Процент готовности:

70%

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)



Duke Nukem: Manhattan Project

Железнодорожный состав по имени Duke Nukem продолжает на бешеной скорости мчаться куда-то в неизвестном направлении. Станцию отправки все давно успели позабыть, а станцию прибытия никак не могут вспомнить, в топках давно закончился уголь, поэтому топить пришлось выуженными из гигантского кошелька Take 2 купюрами, колеса пиара сточились, а из разбитого динамика бесконечно орет "попутная песня". Главный машинист Джордж Бруссард невозмутимо смотрит вперед и не желает знать о том, что внутри состава давно кипит бунт, а разъяренные пассажиры выкидывают из окон проводников и постепенно отцепляют вагоны.

Жанр:	Аркада
Разработчик:	Sunstorm Interactive
Издатель:	ARUSH Entertainment
Похожесть:	Duke Nukem 1-2, Contra
Дата выхода:	Июнь 2002 года
Необходимо:	CPU 250 MHz, 64Mb, Riva TNT 2
Рекомендуется:	CPU 500 MHz, 64Mb, GeForce 2 MX
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.dukenukemmp.com

А в это время где-то на запасной линии...

Главное, что нужно запомнить с самого начала: Duke Nukem: Manhattan Project не имеет ничего общего со страстно ожидаемым массами Duke Nukem Forever. Издатели, разработчики, жанры и все остальное у этих двух игр — совершенно разные, и единственное, что их объединяет, — звездное имя главного персонажа, шварценеггероподобного блондина в пролетарской футболке и непременных солнечных очках. Пассажирами того неприметного вагона, который отделился от состава Duke Nukem, были работники скромной издательской конторки ARUSH Entertainment, до этого прославившейся даун-симулятором охоты Primal Pray и грозой shareware-чартов, странной аркадой про стадо взбесившихся мартышек — Monkey Brains. С поезда сошли незаметные люди, которые отчаянно любили "Дюка"... но не любили "Дюка 3D". Позвольте объясниться по поводу последнего.

Ужасающе малый процент наших постоянных читателей знает, что до мирового успеха бравый космо-потрошитель Duke Nukem 3D был плоским спрайтовым уродцем, который двигался "строго направо" и под оглушительные аккорды PC-спикера рвал на куски скверно нарисованных инопланетных захватчиков во главе с Доктором Протоном, главным космическим злодеем первой половины девяностых годов. Duke Nukem и его продолжение Duke Nukem 2 были культовыми сайд-скроллерами, "двухмерными шутерами", играми с примитивным смыслом выстрели-подпрыгни-скушай-бонус, по популярности на PC не уступавшими пресловутому Mario на многочисленных видеоприставках.

Кстати, о приставках. Хотя Manhattan Project разрабатывается в виде исключительного PC-эксклюзива, сами авторы характеризуют геймплей не иначе как словосочетанием "Contra-style", что само по себе не может не вызвать массовые приступы ностальгии у обширной аудитории держателей приставок типа **"Денди"**, не понаслышке знакомых со знаменитой "Контрой" (не путать с Counter-Strike!) вместо обеда, ужина и завтрака в постель. После таких заявлений в сознании моментально происходит сильнейший тектонический сдвиг. Только вдумайтесь: отныне старина "Дюк" будет плоской, тьфу, "бродилкой"!.. Насчет последнего, впрочем, с сухими строчками пресс-релиза могут поспорить цветастые скриншоты, изображающие, как это принято говорить "полную трехмерность". Впрочем, эта пресловутая трехмерность — очередная иллюзия. Подвох заключается в том, что Дюк, как и положено герою классической двухмерной аркады, перемещается всего в двух плоскостях, изредка подпрыгивая вверх, карабкаясь по лестницам, подтягиваясь на платформах и поливая недругов свинцовым градом термоядерных пуль.

Массаж мозга в полевых условиях

Впрочем, перестав зваться 3D шутером, Дюк по-прежнему остается Дюком, тем самым безбашенным народным мстителем с целым арсеналом чумового оружия, почетным эскортом разодетых (раздетых?) топ-моделей и очередным набором "культовых" сортирных шуточек. Под стать прочему задумана и совершенно невменяемая история в духе "роботов-трансформеров против подземных мутантов-отморозков". Да вы сами послушайте! Доктор Протон и его армия космических прихвостней успешно побеждены (собственно говоря, этому процессу будет посвящен сюжет совсем другой игры, Duke Nukem Forever...), но теперь откуда-то из нью-йоркских канализаций всплывает очередная напасть — мега-злодей Мех-Морфикс и его армия беспощадных Кибернетических Красоток. Напоминает сюжет одной из серий "Остина Пауэрса", неправда ли? Впрочем, продолжим. Итак, верный заветам одного бородатого исламиста, Мех-Морфикс планирует покорить Большое Яблоко, взорвав все окрестные достопримечательности, включая Импайр Стрит Билдинг (именно "Стрит", а не "Стэйт"! идеологическая маскировка) и Статую Свободы, а заодно уж и заразить весь городской водопровод вирусом Зеленой Слизи. До кучи планируется саботаж местного метрополитена, поджог склада токсичных отходов и внедрение мутантов-свинокопов в органы полиции. Такой вот типично дюковский "сюжет".

С другой стороны, зачем Дюку сюжет? Что главное в аркаде? Побольше мяса, позлее монстры и поразнообразнее окружающая обстановка, а уж под завязку напичканная событиями история Manhattan Project как нельзя лучше подходит под такие сурово-первобытные нужды геймплея. Так, игровой процесс будет поделен на несколько "глав", каждая из которых связана с разоблачением очередного коварного плана товарища Морфикса. Из достопримечательностей ожидается: нью-йоркская подземка, известная всему прогрессивному человечеству по игре Max Payne своими замызганными стенами и жирными подтеками на кафеле, не менее популярный у игроделов всех мастей приморский доковый комплекс и даже населенный жестокой якудзой маленький восточный квартал.

Про жестокое отношение к свиньям

Не меньшим разнообразием отличается и местный бестиарий, сплошь состоящий из представителей животного мира средней полосы США. Антигуманные генетичес-



Якудза предпочитает двойные кольты, Дюк же по-старинке орудует сапогом и шотганом.



Один из первых серьезных "боссов" — пилотируемый хряками штурмовой геликоптер.



Эктоплазменная пушка в действии: еще через секунду кровожадный инсектоид превратится в беззащитного тараканишку.

Под оглушительные аплодисменты свинокоп разлетается на ошметки. В другом месте и в другое время это еще называлось "fatality".

кие опыты Мех-Морфиса довели бедных зверюшек до того, что лабораторные крысы научились бегать на двух лапах и плеваться ядовитой слюной, амазонские аллигаторы мутировали и превратились в одну огромную клацающую челюсть на тонких ножках, а вскормленные стероидами запечные тараканы достигли размеров крупной собаки, отрастили роговые жвала и научились насквозь прогрызать бетонные стены в метр толщиной. Возглавляют этот зверинец старые знакомые — свинокопы и окончательно озверевшие механоиды.

И все же главными противниками Дюка в Manhattan Project станут те самые пресловутые Зловещие Кибернетические Красотки (так и хочется добавить: с Марса). На вооружении загадочных кибервумэн будут убийственные энерго-кнуты, портативные лазеры-из-глаз а-ля Супермен и высокоскоростные стационарные пулеметы, вмонтированные стыдно-сказать-куда. Кроме того, те немногие западные счастливчики, которым удалось собственными руками пощупать раннюю альфа-версию Manhattan Project, наперебой рассказывают о межуровневых "боссах": механическом свино-дроиде, трехглавом крокодиле-мутанте и взбесившемся штурмовом геликоптере, пилотируемым мордастым хряком в парадном генеральском мундире. Чудеса, да и только.



В области оружейных извращений Дюк, впрочем, не отстает от своих четвероногих и двуногих друзей ни на шаг. Стандартный набор из разномастных пистолетов, винтовок и спаренных шотганов отлично дополняется плазмометом, портативным микроволновым пулеметом и какой-то совершенно кошмарной штукой под названием "пневматический гранатомет-с-пропеллером". А как вам, например, понравится анти-мутогенная пушка, выстрелы из которой превращают мутантов в тех, кем они были до воздействия коварной Зеленой Слизи? Пара выстрелов — и полчища инсектоидов вдруг обернутся безобидными таракашками, крысы-мутанты — белыми лабораторными мышами, а свирепые свинокопы — трогательными розовыми поросятами (которые, добавим мы от себя, очень весело разлетаются кровавыми ошметками после личного знакомства с главным оружием Дюка — кованым армейским говнодавом).

Второй свежести не бывает

И все-таки, несмотря на чарующую атмосферу тотальной жестокости и откровенного стеба, новому "Дюку" уготована судьба сугубо вторичного проекта, эдакого глобального промоушена грядущему Forever. Графический движок Manhattan Project, собственная разработка Sunstorm Interactive, не выходит за рамки определения "середненький", продолжительность игры составит от силы два десятка скоротечных уровней, а рекомендуемая розничная цена готового продукта — 25 долларов США. Примерно треть от стоимости коробки с Duke Nukem Forever, если вы хотите сравнений.

Однако надо отдать должное разработчикам — даже из откровенно бюджетного проекта они пытаются выжать максимум. Подобно великому предшественнику, Manhattan Project прилагает решительно все усилия, чтобы отработать заслуженный рейтинг "mature" (для взрослых). Кровь льется ручьями и брызгает фонтанами, свинорылые стражи закона через слово изрыгают известное междометье на букву "F", а расставленные в самых видных местах топлесс-герлз увлеченно трясут полигонами в такт напористой музыке. Не обойдется также без популярных нынче налетов на сортиры, отчаянных штурмов стрип-баров и ставшего притчей во языцех ритуального осквернения тел поверженных "боссов" самым похабным образом.

И, наконец, главная причина и преимущество "нового Дюка" над своими именитыми родственничками: его не придется ждать четыре года, и в тот момент, когда вы читаете эти строки, золотая копия мастер-диска уже отправляется на штамповочный конвейер. Пока 3D Realms продолжает выжимать все соки из Duke Nukem Forever, в сотый раз подряд перенося дату выхода и вытягивая за уши устаревающий на глазах графический движок, Manhattan Project уверенно выходит на финишную прямую и планирует осесть на прилавках ближайших супермаркетов аккурат к началу-середине лета. Отчаянно ждем. ■

Будем ждать?

Нашествие Кибернетических Красоток, налет Крыс-Переростков из космоса и токсичная атака Зеленой Слизи. Дюк Ньюкем с триумфом возвращается к истокам, по пути превращаясь в зловещую пародию на одноименный 3D шутер.

Процент готовности:

90%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

"Игроманию" преследует какой-то недобрый рок: что ни номер, то в "Центре" появляется очередной эксклюзивный материал, и всем остальным рубрикам приходится расступаться, давая дорогу горячему как звезда блоку текста. Вот и на сей раз в середине журнала вспыхнула, прожигая страницы, полная впечатлений статья об одном из самых перспективных российских проектов. Переведите глаза вниз, на первый заголовок. Вам о чем-нибудь говорит это название? Если нет, вы много потеряли. Если да, вы потеряли еще больше, сходив сегодня в институт, школу или на работу — вместо того, чтобы с утра пораньше стремглав мчаться к лоткам и лихорадочно покупать там свежий номер журнала. Ну да ничего, кто потерял — тот найдет! Не теряйте времени — звезда начинает превращаться в сверхновую.

Чтобы из раскаленного облака текста не бросать вас сразу в ледяную обыденность, мы подготовили материал по бета-версии Soldier of Fortune 2: Double Helix. Наш доблестный джигит Армен Есаулов сумел изловить и стреножить эту непокорную кобылицу, и теперь она готова с охотой домчать вас прямо к неторопливой, но очень содержательной песни о Master of Orion 3. Те, кто следит за проектом, будут просто счастливы узнать, что жители Антареса, оказывается, уже вошли в межпланетный Сенат.

Напоследок мы хотели бы принести свои искренние извинения команде разработчиков экшена "Крид", которых в прошлом выпуске "Центра" благодаря чьей-то злой воле назвали некрасивым буржуйским словом Gearbox Software. Теперь мы восстанавливаем справедливость: конечно же, "Крид" делает никакая не Gearbox Software, а наша, отечественная компания с очень русским именем "Бурут". Никто не посмеет отнять у них ароматные лавры разработчиков лучшего в мире российского 3D экшена!

Олег Полянский, редактор

Код доступа: РАЙ

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Жанр:	Ролевая тактика
Издатель:	Бука
Разработчик:	MiSTland
Дата выхода:	Осень 2002 года
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, Voodoo 2
Рекомендуется:	CPU 700MHz, 128Mb, GeForce 2

В один из теплых апрельских дней я второй раз побывал в Зеленограде, в офисе компании MiSTland. Вскользь замечу, что это единственный офис российских разработчиков, где я видел тренажерный снаряд — турник с брусьями, лучше средство профилактики остеохондроза, геморроя и прочих неприятностей, связанных с сидячей работой. Кроме того, почти никто из ребят не курит — что очень непохоже на офисы других фирм, где дым обычно стоит коромыслом. Конечно, к тематике журнала это не относится — просто моя медицинская профориентация дает себя знать.

Виталий (Виталий Шутов, глава компании) напоил меня чаем, а потом мы уселись за большим овальным столом в его кабинете и повели долгий разговор о "Проекте АЛЬФА" — новой тактической игре, на которую сейчас брошены все основные силы MiSTland. Но о ней мы расскажем в следующем номере, а сейчас поговорим о том, чему Виталий и Ко посвятили последние три года своей жизни.

На страницах "Мании" уже было два материала по игре "Код доступа: РАЙ" (западное название — Paradise Cracked). Первый — большое интервью в "Территории разлома", второй — собственное слово Виталия Шутова о последних изменениях в проекте, опубликованное на страницах той самой рубрики, которую вы сейчас читаете. И вот наконец у меня появилась возможность лично убедиться в том, что игра в действии так же хороша, как и на бумаге.

Уезжая из офиса MiSTland, я нес с собой врученные Виталием диски с пререлизной бета-версией "РАЯ".

Три дня в парадизе

Я прожил в этом мире три дня и три ночи. Этого оказалось мало, чертовски мало. И много, слишком много. Мало, чтобы понять. Много, потому что за это время я успел провалиться в него с головой. Впервые за последнюю пару лет я силой отрывал себя от игры, чтобы сесть за статью. А когда допишу, вернусь обратно.

Меня там ждут.

Для тех, кто курит за углом, таскает девчонок за косички и нерегулярно читает "Игроманию", поясню суть вопроса. "Код доступа: РАЙ" — это походовый тактический ролевик, действие которого происходит в мире будущего. А точнее, в одном из хорошо знакомых любителям стиля "киберпанк" вариантов этого мира.



▲ В мире "РАЯ" все воюют со всеми. Не разобравшись в запутанной обстановке, можно стать жертвой своей наивности.

Жизнь простых людей полностью находится под контролем правительства. Отупевшее от однообразия общество уже не хочет ничего менять. Здесь всем хорошо по-своему: верхи в свое удовольствие правят низами, тем постоянно внушается мысль о всеобщем счастье, хотя счастье это, как известно, липовое. Улицы полны проституток, бомжей и наркоманов, а также полицейских, постоянно затевающих драки с бандитами. Представители официальной власти делят эту самую власть с преступными группировками, самая могущественная из которых известна под названием "Синдикат".

Молодой парень, которому давно осточертело быть коровой, жующей свою жвачку и думающей только о травке посочней, развлекает себя тем, что путешествует по компьютерным сетям в поисках разных интересных данных. Однажды он натыкается на информацию, хозяева которой явно не рассчитывали ни с кем ею делиться. Вокруг его дома выстраивается полицейский кордон... Но хакеру нечего терять: ему надоело все в этой жизни. Вместо того, чтобы покорно сдаться, он бежит в неизвестность. Одиночка начинает войну против мира, но мир сам виноват в этом.

Мухи в паутине

Впрочем, одиночка — только поначалу. В игре можно собрать команду числом до шести человек. Не безликих кукол, умеющих стрелять и носить в рюкзаке всякое барахло. MiSTland уделила чертовски глубокое внимание проработке персонажей, и поэтому громила Джоб — не просто сто килограмм мяса с одноклеточной предысторией, а Джером — не просто трусливый гомик из квартала развлечений. Иногда по мере прохождения

игры всплывают новые детали биографии наших героев, и это здорово смотрится: становится ясно, что они тут жили до тебя и, возможно, будут жить после.

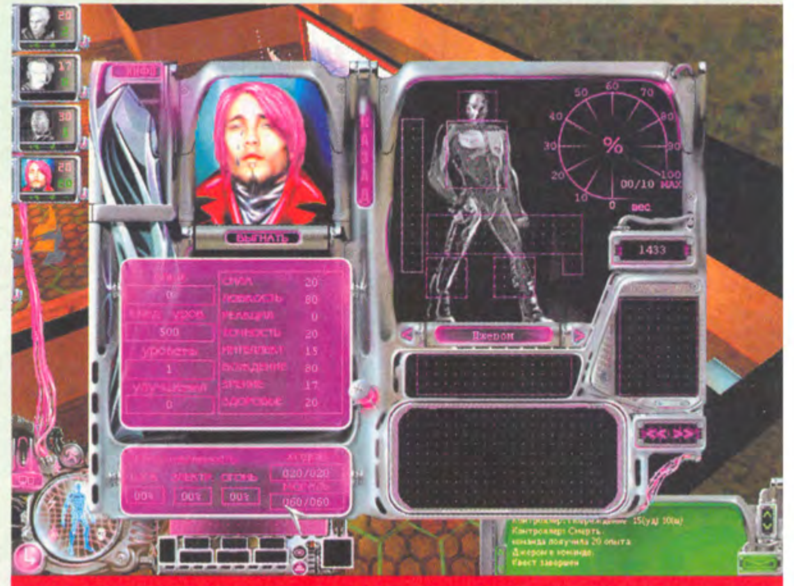
Маховик сюжета раскручивается в многочисленных квестах, от незамысловатого "поговорить с Сами Ли, живущем в китайском квартале" до почти невыполнимой на первых порах просьбы торгаша Тору свистнуть старинное ружье из офиса мэра. Система квестов хитра, как десять Черчиллей: выполнишь то — поссоришься с этими, выполнишь это — не пустят туда. Не стоит кувыркаться в омут с головой: пока на улицах города есть хоть кто-то, кто умеет держать в руках пушку, — город принадлежит не тебе. Сначала надо разобраться в сложных отношениях действующих сил, и лишь потом дырявить чьи-то головы ради экспы и денег. Забавно, но местами можно срубить побольше того и другого, опросив и прикончив главных лиц в грамотном порядке очереди. Пример: шлюха Дени из бара просит укокошить ее бывшего бойфренда Баска, который хозяйничает в борделе через улицу. Баск, в свою очередь, хочет знать, что замышляет против него Гилл, хозяин бара, ну и попутно желает смерти Дени, которая от него сбежала. У Гилла мечта жизни — укокошить "лицо борделя" Лил, которая как-то не пустила его на порог. "Лицо борделя" пылает к Гиллу взаимностью и готова оплатить его похороны. Вопрос: кто больше даст? Теперь правильный вопрос: как сделать, чтобы заплатили все, кто может?

Помните детский паззл про волка, козу и капусту? Здесь, если подумать, все еще проще: сообщаем Баску планы Гилла, получаем от него награду. Тут же убиваем Баска — получаем приз от Дени. Немедленно приканчиваем Гилла — у Лил становится легко на сердце от песни веселой, и она открывает для нас кошелек. Единственный минус этой блестящей махинации в том, что смерть Гилла производит негативное впечатление на толпу охраняющих его громил, и они начинают делать "пиф-паф". А бордель Баска (ныне покойного) сторожат охранники, которые тоже не остаются равнодушными к смерти любимого босса. Решение: прибить их всех заранее и поодиночке, а потом спокойно открыть сезон охоты за головами Гилла и Баска.

Вы спросите, почему я не стал убивать женщин? Очень просто: опытным путем выяснил, что они щедрее. Да и неэтично... А самое главное — Гилл, получив на тарелке голову Лил, тут же наглеет и предлагает замочить Джоба, моего, извиняюсь, лучшего напарника. Мол, Джоб ему некогда насолил еще в армии... Удрученный таким поворотом дел, Джоб самостоятельно выбывает из партии и заявляет, что им двоим — Гиллу и ему — на Земле не место. Кому-то из них быть покойником. Стрелять в Джоба, моего лучшего бойца? Увольте. Сразу видно, что в **MiSTland** тоже заботятся о женщинах.

Рассказ вышел долгим, но зато теперь вы можете оценить глубину сценария. А ведь это только начало игры...

Отлично написаны монологи NPC. Речь не о литературных достоинствах — но тексты как влитые "сидят" на персонажах. Сразу понятно, что кретин с *такой* рожей должен говорить именно так и такими словами. А жирный китаец — так, как может говорить жирный китаец, плавно и неторопливо. А бандит — резко и отрывисто, не роняя лишних слов.



▲ **Свежепринятый в команду Джером — дохляк, каких поискать: при его параметрах силы и интеллекта не справиться даже с легким автоматиком.**

Улицы пахнут свинцом

Те, кого больше интересует боевая часть, тоже не будут разочарованы. Воевать в **"РАЮ"** намного интересней, чем в куче других тактических игр, которые мне довелось перевидать на своем веку. Но и сложно, особенно первое время. Во-первых, физика не шутит: гранаты отскакивают от стен, пули рикошетят, стекла бьются. Во-вторых, трое из четверых в команде стреляют как убежденные пацифисты, то бишь если не в упор — то мимо. Приходится выезжать на Джобе, который, впрочем, со своим шотганом поначалу тоже бесполезен на дальних дистанциях. И лишь потом, когда он получает винтовку...

Все персонажи перемещаются по хексам. Война идет по традиционной **X-Com**'овской схеме: сначала ходим мы, потом враги и нейтральные персонажи. Высокая скорость реакции позволяет стрелять во время хода противника — равно как и он нет-нет, да и пальнет во время нашего. Кроме явных передвижений, есть скрытые: там кто-то крадется, но наши герои его не видят, и камеру прикрывает соответствующая табличка.

Чтобы выиграть бой против шести или восьми противников, надо двигать бойцов аккуратно, как шахматные фигурки, и предварительно просчитав план сражения. Где-то метнуть гранату, где-то подлечиться, где-то вовремя присесть за стойкой бара, где-то подбежать, всадить очередь в упор и снова убежать за угол. На бегу герои дальше перемещаются, но хуже стреляют. Присев — двигаются по три клеточки за ход, зато повышается меткость. У раненого бойца в зависимости от тяжести ранения падает количество movement points, и вот уже вместо трех залпов он может дать только один — если не запасся аптечкой или не был подлечен товарищем. Враги не спешат нарываться на наши пули: остановившись на расстоянии, с которого удобно стрелять и кидать гранаты, кордон не двинется с места до тех пор, пока мы находимся в поле его видимости. Раненые враги иногда спешат отползти от греха подальше, умеют подбирать с земли аптечки и лечиться при необходимости. Полицейские дроны доносят о нас полиции и пытаются бить электрошоком, который не дает нам двигаться. Поэтому дронов лучше выносить заранее — не то напакостят в самый неподходящий момент.

Благодаря массе факторов, которые нужно учитывать, тактический рисунок боя каждый раз остается неповторимым. Сражения можно переигрывать, как в **Max Payne**, но не зрелища ради, а по той же причине, по которой люди до сих пор играют в шахматы. Всегда интересно: а как будет на этот раз?



▲ **Фатальная ситуация. Против штурмовиков, подкрепленных роботами, мои салаги не продержатся и хода.**

Шепот будущего

Подробный рассказ о ролевой системе оставим для полнокровного ревью, которое появится в журнале сразу после релиза игры. Зато о двух вещах нужно сказать не откладывая — это графика и озвучка. Что касается последней, то за нее надо немедленно вручать "Оскар". Я как-то привык, что, несмотря на нечеловеческие старания профессиональных актеров, голоса персонажей в отечественных играх звучат или блекло и безжизненно, или неестественно бодро, или черт знает как еще, но не так, как должны. Здесь же звук формирует все: атмосферу, харизму героев, достоверность мира. Не знаю, как, но у них получилось: слышать игру не менее приятно, чем в нее играть. "Хот-доги, хот-доги, горячие вкусные хот-доги! Хочешь такой?" — орет уличный торговец с южным акцентом. "Желаете поразвлечься, мальчики?" — сладко мурлычет путана. Хакер отбивается — не любит силикона. А город живет — бомжи и подростки слоняются по улицам, пьяницы протирают штаны в барах, проститутки вышагивают по панелям, и каждый норовит в ответ на клик сказануть что-нибудь позаковыристее.

Графика поначалу не производит сильного впечатления, и лишь потом, когда внимательно рассмотришь отблески неонового огня на окнах, вглядишься в свет фонарей и рекламные щиты на улицах, начинаешь ценить мастерство программистов. Графика неброская, но очень стильная: для киберпанка в самый раз. Анимация на уровне. На танец стриптизерши можно любоваться часами.

Тик-так до желтых листьев

Прочитав статью, можно решить, что **"РАЙ"** начисто лишен недостатков. Отнюдь — я исписал две страницы блокнота пожеланиями относительно того, что надо изменить или доработать. Интерфейс несовершенен, AI порой откалывает странные фокусы, за время load'а можно успеть заварить кофе, камера раздражает резкими рывками, а Windows ежечасно обнажает клыки. Но играть хочется отчаянно, и солнце за окном наворачивает круги с пугающей скоростью, — похоже, MiSTland удалось добиться того, чего они хотели. А все эти досадные мелочи еще можно исправить: между бетой и осенью — как минимум девяносто дней. ■

Soldier of Fortune 2: Double Helix

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Raven Software
Разработчик:	Activision
Дата выхода:	Май 2002 года
Необходимо:	CPU 450 MHz, 128 Mb, GeForce
Рекомендуется:	CPU 800 MHz, 256 Mb, GeForce 2 Pro



▲ Картина "Колумбийское распятие".

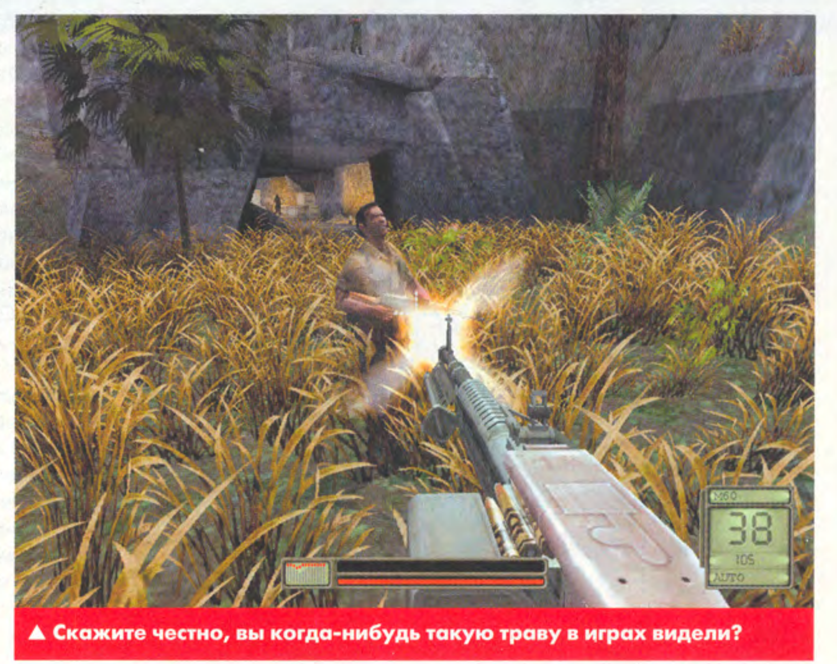
Агентство по найму

Еще в апреле в моих руках оказалась бета-версия Soldier of Fortune 2: Double Helix. Отыграв ее во все щели, спешу поделиться нахлынувшими впечатлениями.

Игравшие в первую часть Soldier of Fortune наверняка помнят, что мы выступали в роли военного наемника Джона Маллинза. В частности, нами в прямом и переносном смысле пользовалась в своих целях одна секретная организация, а наша база была замаскирована под небольшой книжный магазин. В Double Helix эта сюжетная линия получает соответствующее продолжение. Некая террористическая клика испытывает новый смертельный вирус в Колумбии. Наша миссия — добраться до верхушки этой банды и снести кое-кому башку. В поисках главаря нам придется сначала вывезти одного биохимика из Праги, потом устроить небольшой спринт по колумбийским джунглям, зачистить лагерь одного наркобарона, отправиться в Гонконг и разобраться там с местными китайскими авторитетами, узнать, что нас подставили, и поехать разбираться в Нью-Йорк, пережить смерть любимой женщины на наших глазах... В общем, заскучать не удастся. Всего в полной версии Soldier of Fortune 2 должно быть 10 сингловых миссий (около 60 уровней). Уровни, как и подобает нынешним игрушкам, в большинстве своем если и не огромные, то очень большие. Исходя из того, что я увидел в бете, можно поставить разработчикам заслуженные 5 баллов за созданные карты. Эта архитектурная насыщенность мне чем-то напоминает Hitman: Codename 47. Что ни уровень — то новая атмосфера. Кстати, в игре есть функция случайной генерации задания (а отчасти и всей карты). Захотите — будете бегать по пустыне за каким-нибудь террористом или слоняться по ночным джунглям в поисках секретных документов. Дело ваше.

Это вам не хухры-мухры

Разработчики Double Helix весьма серьезно подошли к технической стороне дела. Напомню, что игра использует модифицированный движок Quake III Arena, а это уже говорит о многом. Но давайте все же остановимся на этих самых модификациях.



▲ Скажите честно, вы когда-нибудь такую траву в играх видели?

Во-первых, Raven Software представляет на наш суд вторую версию своей системы рендеринга — GHOUL2. В этой системе модель игрока поделена на 36 различных зон. От того, в какую зону вы попадете, зависит не только сила нанесенных повреждений, но и воспроизводимая анимация. Я не мог не уступить соблазну и попрактиковался в метании ножей в противника. Первое впечатление можно озвучить восторженным "Ух!!". Попали в руку — у противника выпадает оружие, попали в ногу — он начнет прихрамывать, попали в голову — ему совсем не повезло... Причем ножи, как им и положено, торчат из тех мест, куда вы их кидали, а не пропадают где-то в глубине тканей и органов. Еще один интересный момент, связанный с моделями игроков, — это разделение на непосредственно самого игрока и его инвентарь. Такой подход мы видели еще в первом Soldier of Fortune. К упомянутому выше эффекту выпадения оружия из рук можно добавить "отстрел" шляпы, солнечных очков и т.п.

Во-вторых, разработчики наконец-то задумались о неодушевленных предметах. Нет, это не только пробивающие дерево пули а-ля Counter-Strike, дырки в стенах а-ля Duke Nukem 3D, разлетающиеся ящики, корзины, электроприборы и прочая утварь. Это лучше, намного лучше. В Soldier of Fortune 2 реакция любой поверхности на выстрел четко зависит от материала, из которого она состоит. Если противник стоит за деревянной дверью, незачем ее открывать. Спокойно стреляйте в дверь, пули пройдут насквозь. С другой стороны — не стоит палить в железные конструкции, особенно с близкого расстояния. Рикошет может плачевно сказаться на вашем здоровье. Отдельный пункт в физической модели Double Helix — стекло. В этом плане разработчики добились практически полного реализма. При выстреле из снайперской винтовки стекло не бьется целиком — мы увидим лишь небольшое отверстие от пролетевшей пули. То же самое с брошенной в стекло гранатой. А вот если по окну "залепить" из помпового ружья, результаты будут совсем иные, хотя даже в этом случае стекло не разобьется полностью — у основания рамы останутся осколки. Тотальная аннигиляция подопытного возможна лишь подрывными методами.

Кстати, о методах — пора бы и об оружейном деле поговорить. Всего в игре 14 видов оружия и 10 типов гранат. Этого арсенала вам должно с лихвой хватить для уничтожения какого-нибудь небольшого городишки. И если с армейским ножом и пистолетом M1911A1 особо не попрыгаешь, то дальше уже идут куда более полезные "игрушки". На универсальный пистолет US SOCOM можно нацепить глушитель, фонарик или лазерный прицел. Для "крупного рогатого" приготовлены убойные M3A1, USAS-12 или помповик M590. С излюбленным AK-47 вполне может поспорить американская M4 с подствольным гранатометом M203, микро-UZI или тяжеловес M60. Для любителей боя на расстоянии подойдут снайперка MSG90A1, базука RPG-7 или оружие будущего — OICW, которое не только обладает оптическим прицелом с функцией ночного виденья, но и подствольным гранатометом. Плюс ко всему этот "мини-комбайн" имеет регулируемую дальность стрельбы, функцию автоматического поиска цели, а также может подстраиваться под различную силу ветра! Не забудьте добавить к этому изобилию всяческие гранаты (от обычных лимонок до шумовых и световых хлопушек), бинокль, прибор ночного виденья и термо-очки.



▲ Нет, эти машины не я взрывал. Это скриптовая сценка.

Я тебя полюбил за...

Ну вот, разобрались с пунктом "где и чем", переходим к пункту "кого и как". Вражин в Soldier of Fortune 2 — стрелять не перестрелять. По заявлениям Raven Software, AI использует скриптовые сценарии. Чертовски хорошо использует, скажу я вам! Даже на первом уровне сложности эти колумбийские черти ни на секунду не позволят вам расслабиться. Расслабиться — значит по меньшей мере создать себе серьезные проблемы, а в большинстве случаев — умереть. Вражины в Double Helix почти никогда не ходят поодиночке. Зато очень любят сбегаться на шум, сидеть в засаде и обстреливать вас со всех сторон, и даже умеют подбирать с пола брошенные вами световые гранаты, чтобы швырнуть их обратно.

Прочитав всю эту хвалебную оду, вы наверняка захотите задать мне вопрос: "А неужели в бете нет каких-то недостатков? Или хотя бы багов?". Отвечаю. Баги есть, но их можно спокойно списать на незавершенность беты. К релизу все должно быть в порядке. Что касается недостатков, то я заметил лишь один. Анимационные вставки между заданиями, выполненные на движке Quake III Arena, меня совсем не впечатлили. На движения губ лучше вообще не обращать внимания, особенно после всяких Return to Castle Wolfenstein. Как говорится — кто в лес, кто по дрова. В остальном же бета Soldier of Fortune 2: Double Helix мне понравилась, что бы там ни говорили некоторые коллеги по цеху. А как может не понравиться игра, в которой (при всем прочем) в самом начале слышишь хоть и корявую, но русскую речь? Нет, думайте что хотите, а я внес еще один пункт в список летних покупок. ■


▲ Сейчас отоваримся.

Master of Orion 3

Псмит (psmith@nm.ru)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Quicksilver Software
Дата выхода:	Середина 2002 года
Необходимо:	PII-300, 64Mb
Рекомендуется:	PIII-800, 256Mb



▲ Тахиды — новая насекомоподобная раса.

Немного этнографии

В новом Master of Orion есть два принципиально разных понятия: раса и вид. Биологических видов разумных существ (скорее, впрочем, групп — соответствующих системных единиц у нас просто нет) насчитывается восемь.

Гуманоиды — куда ж без них! — представлены людьми, псилонами и эвонами. Псилоны, как и прежде, раса ученых, но куда менее миролюбивая. Сперва их хотели исключить из светлого будущего, но по многочисленным просьбам трудящихся все же пощадили. Сведения об эвонах туманны, но ходят слухи о биологической цивилизации.

Заметим, что телепаты-элериане нас покинули. А о судьбе самой идеи рас-телепатов разработчики пока высказываются уклончиво. Это была очень красивая находка, но, увы, совершенно дисбалансная...

Кибернетические расы — это, понятное дело, роботы или киборги, их два вида (меклары и киноиды). Чем отличаются друг от друга, пока неведомо.

Особая раса **иткул** — генетически выращенные антаресцами суперсолдаты, обретшие самостоятельность. По-видимому, призваны заменить ушедших в историю булрати: по словам разработчиков, в их труде нет места негуманоидным расам, которые выглядят "почти как человечки", и даже — о ужас! — в чей-нибудь незрелый мозг может прийти идея о скрещивании их с людьми. Поэтому прощайте, мишки и кошки.

Ящеры-саккры, кажется, утратили вовсе не свойственную рептилиям чрезвычайную плодовитость и стали специализироваться на войне. Одни из их сородичей, то ли раасы, то ли грендарлы, по непроверенным данным, будут крайне легко адаптироваться к враждебному климату.

Имеется и парочка **призрачных** рас — имсеи и эолады. Одни из них, по-видимому, унаследуют некоторые черты суперршпионов-дарлоков (которые тоже более не с нами: интересно, их тоже сочли "скрещивающимися с людьми"?), другие, возможно, примут на себя тяжкую ношу телепатии (если она все-таки окажется в итоговой версии игры).

О **каменных** силикоидах, **жабродышащих** трилларийцах и их родичах номмо, а также **насекомых** клаконах и тахидах никаких новых подробностей пока не известно. Вероятно, они не слишком отличаются от своих аналогов из предыдущей серии.

Влияние расы на игровой процесс теперь стало еще больше, чем во второй части. Например, у них различаются технологические деревья. Терраформирование, произведенное ящерами, не поможет гуманоидам. Да и планеты земного типа желанны только для жителей Земли, а остальным они пригодны менее, чем родные миры (раньше все имели почти одинаковые предпочтения по этой части). Возможно, и строения при захвате планеты также не полностью подойдут новым хозяевам.

Аборигены, кстати, тоже принадлежат к тем же восьми видовым группам. И при высадке на их планету с ними можно поступить по-разному: поработить (заставив на себя трудиться), загнать в резервации либо заселиться только на свободную часть планеты (тем самым получив в свое распоряжение меньше места, но заслужив добрую славу, что полезно, например, при выборах).

Любопытно, что теперь возможность менять характерные черты расы будет *ограничена*. Раньше (во второй части игры) мы запросто могли под любой облик собрать совершенно произвольную комбинацию черт. Теперь все иначе. Мы не сможем лишить силикоидов их фирменной способности кушать гранит и базальт, а на вырученные очки прикупить им небывалые творческие возможности. Но кое-что менять можно: например, продуктивность, боевые параметры, членство в сенате (не все расы представлены там с самого начала!) или степень лояльности населения.

Кого-то это, наверное, огорчит. Меня же — обрадует. Когда-то давным-давно произвольно изменяемые расы казались "прогрессом", и старенькую VGA Planets пытались "улучшать", вводя возможность ручной сборки параметров народа. Теперь же видно, что игра становится много интереснее, если расы остаются *разными*, с принципиально различными способами игры за них. Да, сбалансировать такое еще сложнее, чем настройки — но игра стоит свеч.



▲ Нужно ли саккрам место в сенате? Или лучше подучим их рукопашному бою?

Планетарное хозяйство

В первой части игры каждой звезде соответствовала одна-единственная планета. Во второй их стало больше. В третьей планеты обзаведутся лунами, которые тоже можно будет колонизировать; значит, хорошая звездная система сможет поселить у себя кучу народу и вместить множество заводов.

При этом газовые гиганты и астероидные пояса не будут, как прежде, переделываться высокоразвитыми расами в планеты, а станут желанным домом для некоторых групп разумных существ. То есть среди упомянутых народов есть и такие, которые предпочтут строить особнячок на маленьком уютном астероиде. О вкусах не спорят...

Много шума наделало заявленное разделение планет на регионы. Игроки уже ждали, что им позволят вместо полного захвата планеты получить себе плацдарм, скажем, в Австралии. Но послед-

ние новости делают это маловероятным. Скорее, регионы окажутся просто обозначением для вместимости планеты, заменой старым словечкам "huge" или "small". Кстати, теперь вместимость существенна для размещения производства: на махонькую планетку уже не впихнуть полный комплект фабрик и защитных сооружений.

Минеральные богатства теперь можно перевозить с планеты на планету. Транспортные суда обеспечивают пересылку чего угодно — пищи, руды, колонистов. Лишь бы путь не оказался блокирован вражеским флотом. Помимо тех минералов, которые просто ускоряют производство или дают доход, появились и аналоги "стратегических ресурсов" из Civilization: эти полезные ископаемые нужны для постройки тех или иных конструкций, и деньгами заменить их невозможно.

достойную защиту, и хотя бы самые крупные смогут приемлемо обороняться без поддержки флота. Кстати, корабли теперь делятся на межзвездные, внутрисистемные и орбитальные (из чего следует, что флот находится не просто в звездной системе, а на орбите конкретной планеты).

Проблемы баланса

Вторая часть игры, несмотря на все свои замечательные возможности, так и не стала любимым способом стратегических поединков между игроками. А не стала потому, что с игровым балансом в ней были очень существенные проблемы.

В первую очередь упомянем два явно дисбалансных свойства рас: творческий потенциал (creative) давал возможность изучить втрое больше технологий, чем дано остальным, а телепатия поз-



▲ В процессе дизайна корабля почти ничего не изменилось.

Важнейшее новшество: отменено ограничение на дальность перелетов космических кораблей. Теперь судно может долететь до звездной системы, расположенной хоть у черта на рогах, хотя дальние броски отнимают непропорционально много времени и денег. Тем самым колонизация становится несколько менее зависимой от случая: в предшествующих играх мы были ограничены ближайшими планетами, среди которых, вполне вероятно, могло не оказаться ни одной подходящей.

Межзвездные трассы, по которым корабль передвигается много быстрее, чем в открытом космосе, теперь можно строить и разрушать, как обычные дороги.

Планеты наконец-то обретут

воляла захватывать без боя и ассимилировать без потерь времени вражеские планеты. В итоге почти все расы, созданные игроками в расчете на победу (а не просто для удовольствия), обладали одним из этих двух свойств. Разработчики заверили нас, что эти свойства устранены или исправлены... хотелось бы верить, что не появилось подобных же новых.

Аккуратно удалены из технологических цепочек и некоторые разновидности оружия, явно угрожавшие балансу, — вроде "генератора черной дыры". Уничтожение звезд и планет будет невозможно.

Во второй серии игры использование кораблей малого размера было неоправданно, посколь-

ку на их поддержку расходовалось непропорционально много ресурсов: боевой катер обходился ежемесячно вчетверо дешевле крейсера, но крейсер легко справлялся с парой дюжин таких катеров. Теперь стоимость поддержки зависит не от размера корабля, но от его стоимости. Кстати, была возвращена возникшая в первой части идея миниатюризации техники: со временем старые разработки становятся легче и компактнее, и некогда гигантская пушка умещается в крохотном катере. Более того, теперь по мере развития технологий прежние схемы улучшаются не только по объемам, но и по эффективности.

Поскольку карта по-прежнему представляет собой прямоугольник, стартовое положение у края имеет определенные преимущества в виде безопасных границ. Ограничение направлений экспансии лишь частично компенсирует этот факт. Поэтому периферийные колонии будут сильнее страдать от вторжения космических тварей — кристаллов, гидр, амеб и так далее.

Все это вселяет некую надежду, что мультиплеер станет интереснее. Но — увы! — разработчики лишили нас не только "устаревшего" режима игры по электронной почте, но и традиционного Hot Seat. За что?!

Тропой прогресса

Опубликована схема наук и технологий новой игры. Теперь, как и в первой части (но не во второй), исследования ведутся сразу по всем направлениям. Эффективность зависит от доли средств, выделенных на то или иное направление, и от предрасположенности к нему расы.

Направления таковы: политические науки, математика, образование, точные науки, социальные и биологические науки, экономика. У них есть вторичные направления: например, для математики это — программирование, электроника, логика, чистая математика, на границе математики и экономики — биржевое дело, на границе математики и точных наук — хронофизика...

По ним ведутся фундаментальные исследования, позволяющие достичь нового уровня понимания темы, и на их базе — конкретные разработки, скажем, оружия или новой рыночной системы. Интересно, что, если нам удастся, скажем, похитить чертеж

По стопам Пирра

Помните, когда-то давно, во второй части серии, мы побеждали коварных обитателей Антареса? И даже победили?

В третьей части нам предстоит воспользоваться плодами этой победы. А именно: антаряне (или антаресцы? антарийцы?) составляют... межпланетный Сенат. Тот самый, который определяет, можно ли нам атаковать планеты биологическим оружием или же следует ограничиться "гуманными" нейтронными бомбами. Тот, который нам хотелось бы возглавить. И именуют себя не как-нибудь, а "орионцами". А валюта, в которой все мы будем производить расчеты, — антаресские кредиты. Вот он какой, праздник со слезами на глазах...

нового лазера, мы сможем устанавливать его на корабли, но принцип нам все равно понадобится открывать с нуля, иначе продвинуться в теории мы не сможем. Это может сильно осложнить жизнь расам, ориентированным на шпионаж; хотя возможность указывать шпионам конкретную цель не в меньшей степени ее упростит.

Таким образом, рост уровня в фундаментальных науках идет постепенно, сообразно нашему финансированию. А время от времени мы предпринимаем прикладные проекты, определяем их сроки и в соответствии с этим затраты, и получаем конкретную применимую для наших целей разработку. Для этого надо иметь определенный уровень в одной или нескольких науках, а также, возможно, обладать какими-то конкретными завершенными проектами.

Конечно, научно-технологическое лидерство было и остается одной из основных целей в игре. Однако теперь слишком быстрое развитие стало чревато неприятностями. Во-первых, бурный рост технологий вызывает брожения в обществе, утрату ориентиров и прочую депрессию. Во-вторых, он же заставляет соседние расы смотреть на вас искоса и искать меры по ограничению вашей деятельности сенатом. ■



Ведущий рубрики: Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Над рубрикой также работали: Пятнистая Рысявка (rysiavka@igromania.ru), Денис Марков (kiar@igromania.ru), Армен Есаулов (undead@igromania.ru).

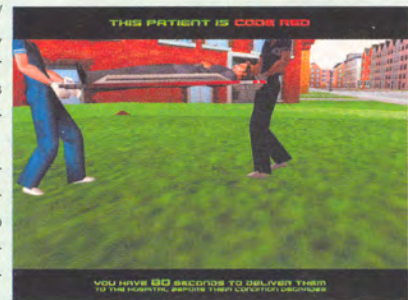
Ambulance Driver

Жанр:	Аркада
Издатель:	ValuSoft
Разработчик:	ValuSoft
Похожесть:	Crazy Taxi
Системные требования:	CPU PII-300(PII-400), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



Еще одна игра от легендарной фирмы! Интересно, обойдется ли хоть один выпуск кратких обзоров без блестящих игр ValuSoft? Вообще, ребята молодцы: нисколько не скрывая отстойности своих продуктов, продолжают клепать все такой же отстой. Не то что Cryo, которая только и делает, что эксплуатирует былую славу.

На этот раз нам предстоит побывать в шкуре водителя машины Скорой помощи. Итак, есть город и есть одна неотложка; есть пациент(ы), которого нужно доставить в больницу. Этим мы и занимаемся — мчимся к нему на всех скоростях, быстро грузим и дуем что есть мочи обратно. Вообще, игру нужно было назвать Crazy Ambulance Driver. Вряд ли у вас получится доехать до очередного разлегшегося посреди проезжей части пациента, не сбив при этом пару-тройку других пешеходов и не перевернув с десяток автомобилей. Самое обидное — пациенты имеют досадную привычку постепенно отходить в мир иной, что, учитывая их постоянный приток в результате наших разъездов по тротуарам, со временем создает изрядные сложности.



Не сбить хотя бы одного пешехода во время скоростного заезда по городу невозможно, ибо управление автомобилем настолько кривое, насколько это вообще возможно в игре "про автомобили". Кстати, вам на выбор дают аж несколько красных катафалков! Одни быстрее и якобы лучше управляются (на деле так же), но вмещают меньше людей, другие — наоборот. Все действо подогревается саундтрэком какой-то отстойной группы, наверняка проживающей неподалеку от разработчиков. Графика, как вы уже могли догадаться, соответствует всему остальному — а что вы хотели от древнего движка LithTech 1.0?!

Рейтинг: 1,0

Dark Planet: Battle For Natrolis (Темная планета)

Жанр:	RTS
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Edgies
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	StarCraft
Системные требования:	CPU PII-450(PIII-600), 128(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один



Как это часто случается с играми от неизвестных разработчиков, пресс-релизы и ранние статьи по Dark Planet сильно преувеличили достоинства проекта. Игра, о которой говорили как о новом слове и свежем дыхании, оказалась банальным клоном вечнозеленого StarCraft, вряд ли имеющим хотя бы два из десяти шансов на выживание. Те же три расы, рабочие, знакомые ресурсы (кристаллы, газ и камень — подумаешь, большая разница)... Правда, со зданиями и юнитами разработчики перестарались — иногда начинает казаться, что играешь в какой-нибудь Age of Empires. К отрисовке юнитов авторы подошли с душой: давненько я не видел таких интересных моделей. Особенно по исполнению выделяются люди — очень уж они напоминают Warhammer 40K. Разработчики также постарались максимально разнообразить расы, и — в известной степени это получилось. Но лучше всего у них получилось склепать ужасный интерфейс, выступающий в роли раковины, в которую Dark Planet прячется от игрока. Борьба с непокорной камерой, юнитами и панелью управления изнуряет невероятно, и даже симпатичная трехмерная графика не способна заставить проходить игру дальше третьей миссии.



Рейтинг: 5,5

Die Hard: Nakatomi Plaza

Жанр:	3D Action
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Piranha Games
Похожесть:	Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas
Системные требования:	CPU PII-400(PIII-750), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Знаете, название какого фильма переводят на русский как **"Крепкий орешек"**?.. Именно — **"Die Hard"**. А помните полицейского Джона Маклейна в исполнении Брюса Уиллиса?.. Если на вас вдруг напал склероз, попытаюсь освежить вашу память. Итак, вы — нью-йоркский полицейский, который квасит как сантехник и неделями находится в запое. И все бы хорошо, да вот только на Рождество надо слетать к жене в Лос-Анджелес. Ну, надо так надо. Прилетели, доехали до небоскреба крупной компании, в которой она работает, а там... вечеринка. Быстро перезнакомились со всеми и отправились по делам своим насущным... в туалет, подальше от этой честной компании. Тут-то и закручивается сюжет. В здание врываются плохие дядьки, кладут всех направо и налево из MP5 и вообще по-всякому буянят. Хотя сакраментальная фраза "Это ограбление. Все на пол!" так и не прозвучала, цель их ясна как лысина Горбачева — деньги. Джон быстро смекнул, что к чему, и решил, что пришло время для героя.

Вот такие вот пироги. Сидим, значит, в туалете, а тут на тебе. Мальчиши-плохиши вооружены до зубов, а у нас старый служебный пистолет. Кроме того, раз-



работчики, наверно, переиграли в Serious Sam 2, насмотрелись тамошнего мяса и сказали: *"А почему б нам тоже так не сделать? Только в небоскребе?"*. Сказано — сделано. Областей поражения у противника всего две: голова и все остальное. Не попали в голову — пеняйте на себя. А у нас областей поражения аж три: мозг, сердце и легкие. Помнится, на экране Брюс Уиллис довольно резво бегал и отстреливал злодеев. В игре же после пары прыжков вы больше похожи на сонного хорька, чем на полицейского, который собирается надрать задницы отряду террористов и спасти собственную жену.

При всем при этом разработчики еще осмеливаются подсовывать нам задачи вроде: найди кусачки, обрежь красный провод; найди рацию, прорвись на крышу, вызови полицию, завали нескольких бандитов, обрежь еще пяток проводов и т.д. А если к этой скукотище добавить средненькую графику и наличие багов... В общем, играть стоит только в том случае, если вы ярый поклонник Брюса и его Уиллиса.

Рейтинг: 4,5

Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

Жанр:	RTS
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Object Software
Похожесть:	Aladdin
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 8(16)Mb
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один



В "Игромании" №4 за прошлый год в обзоре Three Kingdoms: Fate Of The Dragon я говорил о том, как легко сделать "свой Age of Empires". Бери любую историческую эпоху да рисуй под нее свой AoE! Оказывается, я был не совсем прав. Можно пойти еще дальше. Например, рассорившись с одним издателем, пойти к другому и, сменив название фирмы, переписать в своей, уже готовой игре все тексты, перерисовать некоторые уровни и с чистой совестью выкинуть игру на рынок. Если вы еще не догадались, именно так произошло с Three Kingdoms: Fate Of The Dragon и Dragon Throne: Battle of Red Cliffs. Честно говоря, запустив Dragon Throne, я подумал, что мне по ошибке дали на обзор ту же самую игру... Ан нет, все дело во всепоглощающей лени разработчиков, которые ***даже*** не удосужились перерисовать главное меню, не говоря уж об интерфейсе. Учитесь, граждане, как деньги зашибать! Правда, на что рассчитывают Object Software, непонятно: мода на AoE давно прошла, и вряд ли вернется до выхода American Conquest и Казаков 2.

Рейтинг: 0,0

Pepsi Max Extreme Sports

Жанр:	Аркада
Издатель:	1С
Разработчик:	Empire Interactive
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	Tony Hawk's Pro Skater 1-3
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32) Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Что такое хорошая аркада? Отдых. Что такое плохая аркада? Испорченные нервы. Когда Tony Hawk's Pro Skater, что называется, "сорвал банк", все ринулись делать игрушки "про экстрим". Результатом стала лавина ширпотреба под звучными названиями, и сегодняшний гость — как раз из их числа. И, пожалуй, как раз он обладает самым звучным из них — ведь на нем стоит лейбл Pepsi! Вечный подражатель "коки" всегда славился своей любовью к экстриму — тут вам и соответствующие рекламы, и телепередачи, и... игры. Не будем распространяться о качестве прочей продукции под данным лейблом (тут уж кому что), а вот про игру — поговорим.

Пять ландшафтов, двенадцать трасс, шесть экстремальных видов спорта (сноубординг, скоростной дельтапланеризм, горный велосипед, прыжки на эластичном тросе, воздушный серфинг, вездеход-квадроцикл) и три типа игры (тренировка, гонки на время и чемпионат). На первый взгляд, список внушает уважение, но это только от того, что качество реализации по нему не вычислишь. Только представьте: перед вами предстанут доселе невиданной убогости ландшафты, "ужасно красивые" модели игроков и даже некое подобие эффектов! Только вот разработчики забыли дополнить картину убогой физикой... ибо физики в игре просто нет. С другой стороны, может, она настолько убога, что ее просто не видно?

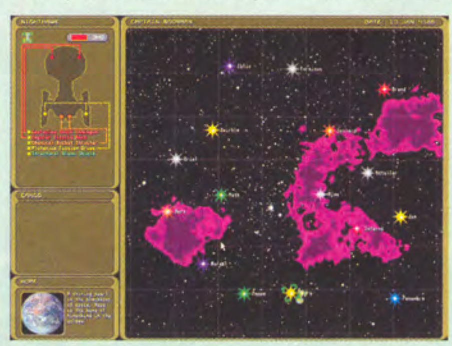
Никто не ожидал, что игра, в названии которой есть слово "Pepsi", окажется мегахитом, но сваять *такое*... Все, баста, окончательно перехожу на "коку"!

Рейтинг: 2,0

Strange Adventures In Infinite Space

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Cheapass Games
Разработчик:	Digital Eel
Похожесть:	Star Control 2
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16)Mb
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Действительно странные приключения, правда, в не таком уж и бесконечном космосе. Творенье Digital Eel можно с натяжкой назвать клоном Star Control 2. Есть относительно небольшая карта космоса (генерится каждый раз заново) и кораблик, подозрительно смахивающий на "Энтерпрайс" из осточертевшего Star Trek. Наша задача — собрать как можно больше информации о галактике и вернуться домой за отведенное время. Для этого нужно мотаться от одной планеты к другой. По прибытии на планету выдается ее описание и список полезных вещичек, которые ваши подчиненные удосужились на ней обнаружить. Иногда на орбите можно встретить корабли, которые с радостью присоединятся к вашей экспедиции. Чаще, впрочем, бывает наоборот. Когда начинается бой, карта переключается на



экран битвы. Зачем — непонятно, ибо на происходящую космическую резню мы ровным счетом никак не влияем — ну, разве что направление движения корабля задаем. Также на планетах встречаются торговцы, у которых можно купить разные полезные штуковины для корабля — двигатели покруче и пушки помощнее. Вот, в общем, и вся игра — как видите, она с трудом может претендовать даже на звание клона. Кстати, обратите внимание на имя издателя. Его условно можно разделить на два слова: "cheap" и "ass" (в переводе — "дешевая задница", прошу меня простить; причем других вариантов раздельного или слитного перевода слова "cheapass" я не знаю, из чего напрашивается крамольная мысль, что, вероятно, это ***правильный и единственный перевод названия компании***), и результат этой маленькой игры слов — очень меткая характеристика Strange Adventures In Infinite Space. Разработчики даже не удосужились позаботиться о внешнем нормальном разрешении. Игра идет на 640x480!

Рейтинг: 3,0

Tactical Operations: Assault on Terror

Жанр:	Тактический Action
Издатель:	Microprose
Разработчик:	Kamehan Studios
Похожесть:	Counter-Strike, Global Operations
Системные требования:	CPU 300(450)MHz, 64(128)Mb, 8(32) Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Некогда эта игра была обыкновенным модом под Unreal Tournament. Таким же, каким Counter-Strike был для Half-Life. Однако в один прекрасный день кого-то из Microprose посетила мысль, в свое время забежавшая на огонек и в Sierra. *"А не попробовать ли нам заработать на этом денег?"* В мод, ранее именовавшийся SWAT, добавили несколько новых карт и скинов, запаковали его в красивую коробку и объявили о выходе новой игры. Что интересно, его до сих пор можно скачать из Интернета, и издатели гарантируют полную совместимость с retail-версией игры. Правда, по свидетельствам очевидцев, нормально сразиться по Сети обладателям разных версий все равно не получится — слишком уж много глюков.



Старичок CS был упомянут несколькими строками выше далеко не случайно. Дело в том, что Tactical Ops — клон чистейшей воды. Все нововведения можно пересчитать по пальцам. Две команды все так же сражаются друг против друга. Задача одних — например, спасти заложников или обезвредить бомбу. Цель других — помешать врагу это сделать. Все предельно просто.

Наборы вооружения и экипировки у "контров" и "терроров" разные, за исключением гранат, брони, а также прибора ночного видения. Пистолеты же, винтовки и прочие маленькие радости — свои у каждой команды. Но обилие оружия не добавляет интереса. Причина этого прежде всего в плохом балансе. У каждой стороны есть пушка, обладатель которой может "рулить" всех и вся. Иногда даже случается так, что дешевые стволы на порядок лучше дорогих. Скажем, M4A1m203 — самое дорогое оружие "ментов" — пустая трата денег. Снайперская винтовка, которая стоит на $1500 меньше, гораздо эффективнее по своим боевым качествам. Не хотите быть снайпером — берите RK3 Rifle за $4500. Мало чем уступает вышеназванному M4A1m203, но стоит на порядок дешевле. Да и оптический прицел еще никому не мешал. Особенно если учесть, что перестрелки большей частью происходят на немалом расстоянии.

Вообще, для симулятора спецназа игра какая-то уж слишком "бодрая". Экшена здесь не меньше, чем в том же UT'шном дефматче. В алгоритм поведения ботов изначально заложено, что они должны бежать к одной из нескольких ключевых точек на карте, поэтому каждый бой сводится к забегу обеих команд "на стрелку", где одна неизбежно отстреливает другую. Оставшиеся в живых еще пару минут пытаются найти друг друга. Грустно и скучно. Не побежал вместе со своими сразу — придется сражаться с остатками вражеского отряда в одиночку. Вот и получается, что все игры проходят по одному и тому же сценарию. Сыграл раз-другой, и больше не хочется — надоело!



Боты тупы до безобразия. Если вдруг случилось страшное и в каждой команде осталось по одному вояке — пиши-пропало. Можете смело отправляться на кухню за кружечкой чая. Все равно каждый будет удерживать свою часть карты. И крайне маловероятно, что они все же смогут друг друга найти. Зато ломиться в драку толпой, стреляя непрерывными очередями, — на это они горазды. Ну, настоящий спецназ, ни дать ни отнять!

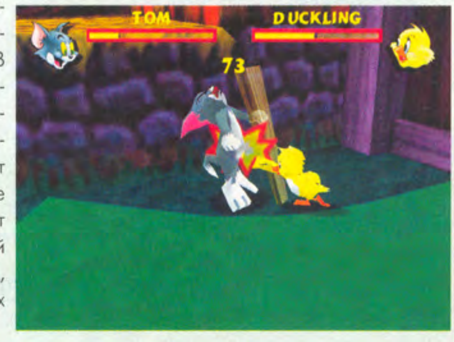
Tactical Operations: Assault on Terror — это слабый, несбалансированный и неинтересный клон Counter-Strike. Редкие достоинства — ложка меда в бочке дегтя. Честное слово, "Контра" с хорошими ботами куда интересней.

Рейтинг: 5,0

Tom&Jerry: Fists of Fury (Том & Джерри: Кулак Ярости)

Жанр:	Файтинг
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	NewKidCo
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Нет
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Да уж, не думал я когда-то в далеком детстве, смотря очередную серию любимого мультика, что когда-нибудь собственноручно возьму клавиатуру и с помощью Джерри накручу бедняге Тому хвост по самое небалуйся. А вот ребята из NewKidCo оказались куда прозаичнее. Файтинг по мультику — это, конечно, оригинально, тут не поспоришь... Возьми одного из семи героев мультика, выбери любую из 10 доступных арен и давай колотить соперника что есть мочи! Средства для приведения врага в состояние нестояния предлагаются самые разнообразные: молотки, вилы, а также все, что плохо лежит — бутылки, яблоки и так далее. В общем, дожили. С другой стороны, весело. Но графика оставляет желать много лучшего. Правда, как показывает практика, дети на подобные недостатки редко обращают внимание — им только дай Тому морду набить. В общем, мультяшная драка для самых маленьких.



Рейтинг: для детей

The Sims: Vacation

Жанр:	GodSim
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis
Похожесть:	The Sims
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(128)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один + оригинальная версия The Sims

Сегодня среднестатистического игрока от The Sims уже подташнивает. Причина проста: игру старательно и беспрерывно навязывают. Зайди в любой магазин и увидишь на полке очередной адд-он (сколько их уже там?), поброди по Интернету и точно наткнешься на какой-нибудь баннер или ссылку. Или даже открой "Игроманию", раздел "Кратких обзоров", а там уже поджидает наш сегодняшний пациент — адд-он The Sims: Vacation, который торчит на вершине рейтинга продаж, опережая великолепный Jedi Knight 2. Разработчики из Maxis предлагают нам отправить в отпуск своих виртуальных дармоедов. Вариантов отдыха предлагают несколько: яркое тропическое солнце, снежные швейцарские горы или зеленые альпийские луга. Вот, в общем-то, и все — дальше нужно отдыхать. Ну, играть в снежки там, лепить снежную бабу, ломать песчаные замки, водить хороводы, играть в волейбол и т.д. и т.п. до посинения. Короче говоря: 125 новых объектов, новая музыка и персонажи. Все. Фанаты — в магазин, остальные — за помидорами, да посочнее.



Рейтинг: На вкус и цвет

Worms Blast

Жанр:	Аркада
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Team 17
Похожесть:	Arcanoid, Lines
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16) Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Поняв, что многочисленные "Армагеддоны" и "Всемирные вечеринки" уже несколько утомили игровую публику, **Team 17** решили поэкспериментировать со своими знаменитыми **"Червяками"** в немного другом русле. К примеру, сделать некое подобие арканоида с примесью **Lines**, где игра идет на время. Видимо, на большее фантазии у авторов не хватило...

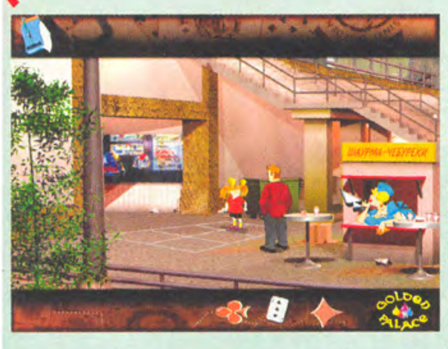


Итак, у нас есть червяк в лодке. Червяк вооружен базукой. Он должен пройти уровень, выполнив определенное задание. Задания разнообразны, но смысл один — убрать с поля все клеточки. Оные бывают нескольких цветов, число которых растет от уровня к уровню. Наша задача проста: стрелять из базуки патронами определенного цвета раскраски и не забывать за этим увлекательным занятием про время. В целом, не очень интересно... Зато графика хорошая.

Рейтинг: 4,0

Арчи Баррел. Дело №2: Казино GoldenPalace

Жанр:	Квест
Издатель:	Руссобит-М
Разработчик:	Руссобит-М
Похожесть:	Арчи Баррел, ШтЫрлиц
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 2(8)Mb
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



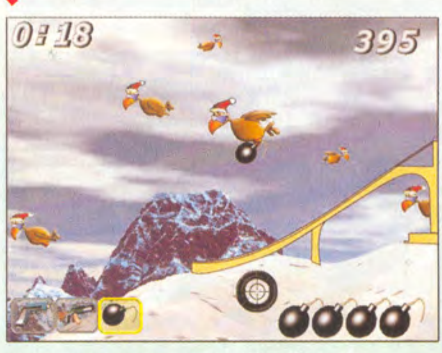
Никогда не понимал разработчиков. То они без зазрения совести выпускают адд-он и выдают его за сиквел, аккуратненько пририсовывая к оригинальному названию цифру "2", то под названием, годящимся больше для адд-она, продвигают совершенно новую игру. Действительно, по техническому исполнению **"Арчи Баррел 2"** стоит на голову выше своего неказистого предка. Видимо, последний все ж таки неплохо пошел в массы, и вторая часть получила куда больший бюджет. Правда, концептуально игру это не изменило: хорошая анимация и качественная озвучка не могли скрыть надуманности сюжета и примитивности геймплея. Перед нами очередной бессмысленный квест а-ля **"ШтЫрлиц"**, где основная цель — послушать остроты главного героя, привлекательность которых находится в прямой зависимости от вашего воспитания. Самая большая претензия к игре (если предыдущие вас не смутили): здешний курсор не меняет своих очертаний при наведении на объект, превращая игру в тотальный пиксел-хантинг.



Рейтинг: 5,0

Куробойка

Жанр:	Аркада
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Zuxxez Entertainment AG
Похожесть:	Murhuhn 1-3
Системные требования:	CPU P200(PII-450), 32(64)Mb, 2(8)Mb
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один



Уже несколько лет немецкая куриная аркада **Murhuhn** шествует по десктопам миллионов пользователей во всем мире. И вот, наконец, команда разработчиков **Zuxxez Entertainment AG** решилась-таки сделать полноценную игру!!! Название новому шедевру дали незамысловатое — **Digitale Huehnerjagd**, что по-нашему звучит как **Chiken Shoot** или, если совсем по-нашенски, **"Куробойка"**.

Итак, что мы имеем: много-много разнообразных бэкграундов, три различных вида оружия (пушка, пушка помощнее и бомба), возможность создавать свои уровни и — самое аппетитное новшество — играть по сети! Теперь до четырех человек одновременно смогут отстреливать летящих в "Союз-Контракт" кур! В общем, вот она — настоящая гроза всех офисов!



Как создавать свои уровни, вам расскажет readme-файл, но если рисовать все самому вам лень, то отправляйтесь на *www.huehnerjagd.com* и качайте оттуда. А саму игру ищите в открытой продаже, конечно же.

Рейтинг:  8,0

Мегарейс 3

Жанр:	Аркада
Издатель:	Cryo
Разработчик:	Cryo
Издатель в России:	1С
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	SW Episode 1: Racer, Сафари Биатлон
Системные требования:	CPU PII-300(PIII-500), 64(256)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один

Анонс **MegaRace 3** не вызвал у меня ничего, кроме глухого раздражения. Понимая, что **Cryo** уже давно не способна родить что-нибудь, хотя бы отдаленно напоминающее шедевры былых лет, я просто забыл про существование этой игры. Но работа есть работа — заветная коробочка попала-таки ко мне в руки. Правда, игра в ней была уже в локализованном виде, сменив в названии английские буквы на русские. Самые страшные мои опасения тут же подтвердились: волшебное слово **"MegaRace"** были включено в название игры исключительно в целях маркетинга. Видимо, **Cryo**, ощутив падающие стремительным домкратом продажи своих квестоподобных самоклонов, решила использовать последнюю возможность для заколачивания денег. Услышьте же правду: **MegaRace больше нет**. Оригинальные гоночные автомобили будущего горе-разработчики заменили на попсовые ховеркрафты, от-



личающиеся друг от друга крайне незначительно. Былую концепцию отправили куда подальше, а вместо нее предложили полнейший дебилизм: игрок может только переключаться между тремя режимами ("скорость", "атака" и "защита") и собирать на дороге бонусы с энергией, которая используется для повышения скорости, стрельбы или защиты соответственно. Шикарно оформленные, отлично сбалансированные и разнообразные трассы предыдущих частей уступили место плоду чьей-то извращенной фантазии. Вдобавок еще совершенно никакая музыка... Графика — крепкий середнячок. Да, кстати, легендарного зануду Лэнса Бойла оставили, но бюджетность проекта вылезла и здесь. Лэнс из шикарной виртуальной студии, где он был в компании с пышногрудыми ассистентками, перебрался на блеклый разноцветный фон, изредка сменяющийся глупыми пейзажами. Все это скучно и весьма безвкусно. Простите за бородатую фразу, но у **Cryo** опять все криво. Лучше поиграйте в **MegaRace 2** — его отрендеренные на графических станциях трассы до сих пор выглядят как хороший видео-ролик.



Рейтинг: 5,0

Менеджер футбольной команды

Жанр:	Футбольный менеджер
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Empire Interactive
Похожесть:	Championship Manager
Системные требования:	CPU P200(PII-300), 32(64)Mb , 4(8) Mb
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет, до 10 игроков на одном компьютере
Сколько CD:	Один

Несмотря на то, что жанр футбольных менеджеров не очень популярен в массах, конкуренция кипит и здесь. **Championship Manager** среди поклонников подобных игр имеет такой же культовый статус, как серия **Grand Prix** у поклонников **F-1**. И он так же постоянно подвергается постоянным нападкам конкурентов — в частности, со стороны вездесущей **Electronic Arts** с ее **F.A. Premier League Manager**, и вот теперь **Director of Football** от **Empire Interactive**.



Championship Manager славится своей продуманной игровой системой, **F.A. Premier League Manager** — красивым движком от очередной **FIFA**, а вот **Director of Football** похвастаться просто нечем. Первое, что мешает возможному получению удовольствия от игры, это интерфейс. Понятно, что игра не из простых, но более громоздкого, некрасивого и неудобного интерфейса я не видел. Запутаться в менюшках — проще простого, а ведь игра сплошь из них и состоит! Про реализацию матчей и говорить не хочется — футбол на самой первой Nintendo выглядел лучше. В качестве компенсации **Director of Football** предлагает лишь нигде ранее не светившуюся возможность оказывать влияние на действия команды, как до матча (расставлять игроков, указывать им зону действия и т.д.), так и непосредственно во время него (назначать вознаграждения за победу или штрафы за поражение). Но игру это не спасает — вряд ли кто-то забросит **Championship Manager** ради сомнительного удовольствия распутывать клубок местного интерфейса.

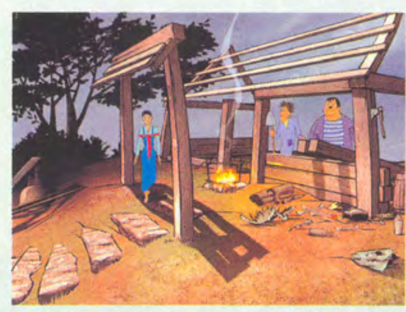
Рейтинг: 5,5

Морозко

Жанр:	Квест
Издатель:	Акелла
Разработчик:	Bohemia Interactive Studio
Похожесть:	ПиВИЧ 1-3
Системные требования:	CPU PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 8(16) Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Не нужно падать со стула, увидев в графе "разработчик" столь именитого производителя. Да, не единым **Flashpoint** жива **Bohemia Interactive**! Игра **Fairytale about Father Frost, Ivan and Nastya** (оригинальное название) вышла еще в прошлом году, а локализация последовала только сейчас. Все-таки не такие уж и сволочи эти чехи из **Bohemia** — перед нами самый настоящий квест по русским народным сказкам! Отрадно, что образы некоторых известных народных персонажей (Деда Мороза, Иванушки-дурачка и т.д.), а также окружение, представлены здесь в стиле старых советских мультфильмов. Сам квест получился толковый — не шедевр, конечно, но понравиться вполне способен. Головоломки на уровне, анимация с музыкой не отстает. Все это еще подкрепляется хорошим переводом и очень качественной озвучкой, которая, если верить "**Акелле**", производилась актерами московских театров (весьма расплывчатое определение). Любопытно, что в оригинале игра вышла на двух дисках, а русская версия только на одном.



Рейтинг: 7,5

Ну, погоди! Выпуск 1: Погоня

Жанр:	Аркада
Издатель:	1С
Разработчик:	1С
Похожесть:	Aladdin
Системные требования:	CPU P200(PII-450), 32(64)Mb, 2(4)Mb
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

"Ну, погоди!" — это, если позволите так выразиться, один их лучших отечественных брендов. У них там Том и Джерри, у нас — Волк и Заяц. Наши куда круче, согласитесь! Как тут устоять перед искушением сделать игру по столь выдающемуся мультфильму, зная, что папы и мамы будут клевать на него как бешеные, надеясь осчастливить своих чад? Ау, чада! Если вы это читаете, то вот мой вам совет: лучше смотрите мультик.

Потому что игра **"Ну, погоди! Выпуск 1"** представляет собой совершенно тупую платформенную аркаду с нулевым геймплеем. И это при том, что как раз "платформеры" всегда были невероятно сильны по части увлекательного геймплея — вспомните **Aladdin, Lion King** или тот же **FlashBack**. Бегать и прыгать нам предстоит за Волка. На пути Серого встречаются многочисленные персонажи мультфильма, с которыми он не находит другого способа пообщаться, кроме удара правой. Время от



времени из эфира на земную твердь спускается Заяц, неодолимое желание прибить которого приходит уже через несколько минут игры. Если разработчики хотели добиться, чтобы игрок почувствовал то же, что Волк в мультфильме, — им это удалось как нельзя лучше. И именно по этой причине вы вряд ли просидите за игрой дольше десяти минут. По прошествии этого срока ненависть к Зайцу сменяется тотальной скукой, вызванной крайним однообразием происходящего: бежим, прыгаем, встречаем носорога, бежим, встречаем бегемота, всех бьем, встречаем Зайца, он трепет нам нервы, потом стремительно возносится ввысь, не дав себя разорвать... И так до финала, который, я думаю, не увидит никого, кроме самых маленьких, которые еще не слышали слова "геймплей".

Зато в игре есть на что посмотреть — тут не поспоришь. Волк, Заяц и все прочие будто сошли с экрана телевизора. Не хватает только голосов Папанова и Румянцевой. Словом, художники потрудились на славу! В отличие от остальной части команды... В общем, еще одна брендовая игра. Кстати, "**Выпуск 2**" не за горами. Выставить рейтинг "для детей" рука не поднимается: игра — однозначный провал.

Рейтинг: 2,5

Локализация игры "Операция Flashpoint: Холодная Война"

Жанр:	Тактика
Издатель:	Codemasters
Разработчик:	Bohemia Interactive
Издатель в России:	Бука
Локализация:	Бука
Похожесть:	Нет
Системные требования:	CPU PII-450(Athlon 1Ghz), 64(256)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Сколько CD:	Один

Компания "**Бука**" наконец-то получила долгожданную возможность издать гениальнейшую игру современности у нас на родине. "Самая революционная игра 2001 года", "Лучшая тактическая игра 2001 года" и, наконец, "Лучшая игра 2001 года" по версии "**Игромании**" заняла свое законное место на полках магазинов! Да ладно, подумаешь, всего-то годик пришлось подождать....... зато теперь мы получили практически до идеала вылизанный продукт. Естественно, русская версия вышла со всеми официальными дополнениями, включая русскую кампанию **Red Hammer** (**Красный молот**). Обзор оригинального **Operation Flashpoint: 1985 Cold War Crisis** вы можете прочитать в **47 (8'01)** номере "**Мании**", **Red Hammer** — в **54 (3'02)**. Что же касается работы, проделанной компанией "**Бука**" по переводу **Flashpoint** на родной язык, то однозначного мнения тут быть не может. По определенным причинам "**Бука**" не смогла выполнить перевод звука в игре, что сильно портит общее впечатление, а если учесть совершенно отвратительные голоса русских солдат в **Red Hammer**, то можно начать ругаться. Хотя ситуация понятна — противные чехи просто не захотели, чтобы в "**Буке**" изменили сюжет игры. С другой стороны, текст, несмотря на некоторые неточности, переведен весьма достойно, а подобранный шрифт даже приятнее оригинального. Не будем также забывать, что недорогой джевел-вариант игры от "**Буки**" обладает всеми правами 40-долларовой лицензионной коробочной версии, среди которых — возможность игры через Интернет и полная техническая поддержка. Лично я, как большой поклонник **Flashpoint**, не вижу для себя другого варианта, кроме как перейти на локализованную версию.



Кстати, на диске с игрой, в папке под заманчивым название "Extra Mission" потенциальный покупатель может обнаружить некую дополнительную миссию. Это странно, ибо на обложке ни о какой "дополнительной миссии" не сказано и слова. Но оно и понятно — любой, кто взглянет на нее хоть одним глазком, рискует заработать приступ гомерического смеха или даже откровенного ржания. Что ЭТО делает на официальном диске с игрой — совершенно не понятно. Правда, до нас дошли слухи, что это миссия от победителя конкурса, проводившегося каким-то из отечественных игровых журналов... Неужели в этом конкурсе был всего один участник, которого за отсутствием альтернатив и назначили победителем? Что ж это за левый конкурс такой был, если на диске столь выдающийся победитель?.. Смех, да и только.

Рейтинг: Operation Flashpoint

Штырлиц 3: Агент СССР

Жанр:	Квест
Издатель:	Магнамедиа
Разработчик:	Магнамедиа
Похожесть:	Штырлиц 1, 2
Системные требования:	CPU P200(PII-300), 32(64)Mb , 4(8) Mb
Количество CD:	Один

Третий "**Штырлиц**" недалеко ушел от первых двух. Для тех, кто не видел предыдущих игр, поясню сразу. Этот "**Штырлиц**" не имеет никакого отношения ни к знаменитому фильму, ни к первоисточнику — психологичным детективам **Юлиана Семенова**. От фильма остался только бесстрастный голос за кадром, комментирующий в третьем лице действия мультяшного персонажа в трусах революционного цвета.



Действие игры происходит в Стране Советов в годы переразвитого до полной махровости социализма. Игра разбита на четыре больших эпизода: Красная Площадь, вокзал, электричка и деревня Тетеркино. Время прохождения квеста — 40 минут, если вы представляете, что надо делать, и 3 часа — если даже не догадываетесь. Имеется около 24 гуманоидных персонажей и одна перманентно писающая кошка с нечеловеческим лицом и соответствующим голосом.

Геймплей — страна абсурда в чистом виде. Еще можно понять, что стоит окропить Ленина в мавзолее святой водой, а попу, наоборот, подсунуть вместо Библии марксовский "Капитал". Но вот почему надо кормить цыганку тухлым пирогом, а при помощи пойла Венечки Ерофеева вышибать дверь — никакая логика объяснить не сумеет. Просто тыкай все предметы из инвентори во все углы. Благо, инвентори невелик — кнопка прокрутки в нем нарисована исключительно понту ради.



Фирменное блюдо авторов, коим нас потчуют от начала до конца игры, — разговоры по три раза с одним и тем же персонажем. Как будто одной порции их нытья мало. Надо говорить до тех пор, пока...

...пока фрау Заурих не закроет с треском свой пивной киоск.

...пока милиционер не даст Штырлицу пинка под зад такой силы, что тот перенесется на следующую локацию.

...пока осатаневший от приставаний Штырлица пьяный в дым Венечка Ерофеев не пнет столб.

...пока фрау Заурих не закукарекает не своим голосом, отчего во все стороны полетят кирпичи.

И еще раз двадцать раз в том же духе, пока от выслушивания этого бреда не завянут уши. Кстати, пройти игру до конца вы сможете только если вас не мутит от выражений типа "паскуда", "хреновый", "параша", "гнида". Встречается ненормативная лексика. Наверное, авторы думают, что это смешно.

В общем, со здоровым юмором в игре плохо. Зато есть хохмы, причем весьма специфические. Например, бородатая Василиса Прекрасная, семейное счастье которой заключается в обретении бритвы "жиллетт" с двумя лезвиями. Кроме бородатой красавицы, нам встретится масса других моральных и физических уродов всех видов и мастей: умертвие вождя, рахитичный кривоногий пионер, наглая вокзальная буфетчица, ленивый диспетчер, сексуально озабоченный амбал Иван. Даже время в игре движется вперед, только если вы сами переводите стрелки часов. Не игра, а наглядная агитация против строя, к которому Россия, несмотря на все уговоры коммунистов, повернулась спиной и тем, что пониже. Игра еще раз демонстрирует — правильно повернулась!

Техническая сторона дела проста как кирпич: мультяшные герои движутся по отрисованным задникам. Причем по сравнению с "**Петькой**" или "**Агентом**" экраны выглядят бедно и грубо. Итог — убогость исполнения при полном отсутствии хорошего вкуса.

Рейтинг: 4,0



Денис Марков
(kiar@igromania.ru)

Global Operations

Жанр:	3D Action
Издатель:	Crave Entertainment/EA Games
Разработчик:	Barking Dog Studios
Похожесть:	Counter-Strike
Необходимо:	CPU 450 MHz, 128 Mb, Riva TNT
Желательно:	CPU 800 MHz, 256 Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.globalopsgame.com

Имя Barking Dog Studios, должно быть, большинству из вас неизвестно. Зато, держу пари, вам известны игры от этой студии. Если даже вы не слышали про Homeworld: Cataclysm (аддон к оригинальному Homeworld), то наверняка знаете о Counter-Strike — пятую бету которого как раз и делали Barking Dog. Поднабравшись опыта в области мультиплеерных экшенов, ребята решили забабахать свой собственный Counter-Strike. Назвали они его Global Operations, однако, несмотря на всю глобальность операций, игра не только не смогла превзойти "Контру", но и, прямо скажем, оказалась у нее в глубоком... арьергарде. Чего, впрочем, и следовало ожидать: лезть поперек батьки в пекло, сами знаете, занятие небезопасное — всегда есть риск обжечь пятки.

▲ Нет, это не теракт финнов, печатавших журнал. Это я неудачно кинул гранату со слезоточивым газом.

Тот самый чай

Стоит только запустить первую миссию, и буквально через несколько минут с губ срывается удивленное: "Это же он, родимый...". Сходство очевидно. Все те же две команды: спецназ и террористы. Все та же необходимость покупать оружие перед тем, как в очередной раз воскреснешь.

Действие игры разворачивается по всему миру: от США до Китая. Не забыли и про Россию — нам придется повоевать в Чечне. Разные страны — разные преступные группировки и спецподразделения. Скажем, американскому SWAT противостоит некая Black River Brigade, а российскому спецназу — организация Caspian Freedom Force. Различия чисто косметические — ничем иным, кроме внешнего вида, хорошие парни от плохих не отличаются. Они используют одно и то же оружие, приобретая его за одни и те же деньги.

Супербоец за две минуты

Перед началом миссии, а также перед каждым респауном вы можете выбрать класс персонажа, за которого будете играть. Можно стать подрывником, пулеметчиком, коммандо, разведчиком, полевым врачом или снайпером. Вдобавок в сетевой игре можно примерить костюм офицера разведки. Разница между классами состоит в скорости передвижения, выдаваемой на руки сумме денег, доступном для приобретения оружии и защищенности. Пулеметчик начинает с втрое большей суммой, чем разведчик, зато и движется гораздо медленнее. Но с другой стороны, его не так просто убить. Казалось бы — поле для экспериментов. Любители честной игры, не читайте следующий абзац. Остальным же я поведаю, как уже в начале миссии разжиться нормальным снаряжением.

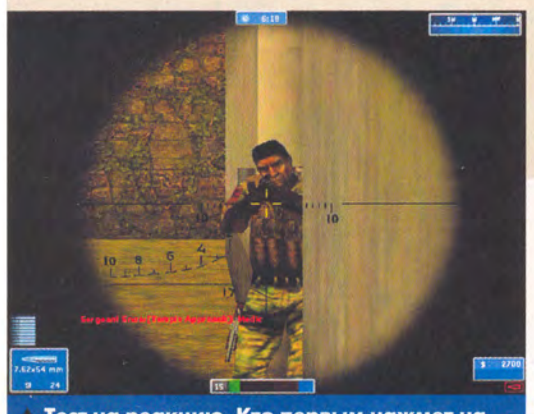
Рецепт прост до безобразия и приходит на ум где-то через полчаса игры. Перед началом миссии выбирайте класс Heavy Gunner. Начинает он с 4100$. Максимум, что он может позволить себе за эти деньги — самый слабый пулемет. Забудьте о пулемете и купите пару обычных гранат (275$). Возродившись на уровне, тут же кидайте их себе под ноги. Трагически погибнув, выбирайте другой класс — скажем, Commando. Обычно такие персонажи начинают игру с 2300$. Но деньги остаются у вас в кармане и после смерти. Через полминуты после начала миссии у вас будет 3825$, оставшиеся от Gunner'а. Сразу покупаем, к примеру, SG550 и две гранаты — и еще 400 у.е. остается на пиво! Здорово, да? Учитывая то, что применить такой ход в сетевой игре вам ничто не помешает, ее интересность сразу начинает стремиться к нулю.

Принципиальное отличие Global Operations от большинства других симуляторов спецназа — бороться, как правило, приходится не с соперником, а с таймером. Скажем, вам надо установить бомбу за 15 минут. Не успели — проиграли. Соответственно, играя эту же миссию за "контров", придется четверть часа сидеть в глухой обороне и не давать террористам подойти к цели. Миссии проходят как бы в зеркальном отражении, и из-за этого становится на порядок скучнее играть. Не знаю, какой интерес разработчики нашли в том, чтобы десять минут кряду сидеть с СВД и снимать всех приближающихся врагов.

Особенно это замечание актуально для игры с ботами. "Любительские" боты для Counter-Strike на порядок умнее, чем несчастные носители AI производства Barking Dog. Единственное, что они делают с неизменным успехом — толкутся в очередном дверном проеме. Ну и еще мастерски выбегают из-за препятствий навстречу нашим пулям...

Если делать нечего

Всего в игре 26 миссий. Для начала в строго определенном порядке нам предстоит пройти 13 уровней за "хороших". Потом — их же, но уже за террористов. Задания чаще всего просто меняются на кардинально противоположные. То есть если сначала мы пытались помешать террористам заминировать турбины ГЭС, то затем должны сами это сделать. Иногда и вовсе доходит до маразма. Скажем, играя за "ментов", игроку предстоит провести заложника к фургону, находящемуся около респауна "терроров", а играя за террористов — к автомобилю, находящемуся рядом с отправной точкой спецназа. Поразительно интересно вести человека сначала в одну сторону, а потом — в другую. Также заслуживает внимания миссия в Антарктиде. Представьте себе абсолютно симметричную карту: две полярные базы, соединенные неким подобием ангара. Только через него можно пройти с одной на другую. Думаю, вы уже догадались, что одна из них принадлежит террористам, а другая — спецназовцам. На каждой есть по "холодильнику" — морозильной камере размером с хорошую комнату. В одной из них хранится некоторая колба с желтым веществом. В другой — какой-то агре-



▲ Тест на реакцию. Кто первым нажмет на курок, тот и будет жить. Еще пару минут, по крайней мере.



▲ Идти напролом — сумасшедшая стратегия. Этого-то я убил, но подкрепление на подходе.

▲ Интересно, зачем на базе в Антарктике нужен грузовик? Впрочем, воспользоваться им уже все равно не удастся.

гат, напоминающий осциллограф. Задача каждой из команд — украсть содержимое "холодильника" соперника и доставить его в свой. Capture the Flag чистой воды! И при чем здесь, скажите мне, спецназ?

Часть миссий проходится с ходу. Например, в США никто не мешает вам просто взять бомбу, подойти к турбинам и заминировать их. И это даже на уровне сложности Hard. Таким образом, на прохождение этой карты требуется от силы полторы минуты. Из них минута — это время, которое проходит от установки до взрыва бомбы. Соперники, конечно, попытаются помешать, но у них ровным счетом ничего не выходит. Даже если вы падете смертью храбрых, напарники поддержат.

Некоторые операции вообще не потребуют вашего вмешательства. Особенно те, в которых необходимо убить охраняемого соперниками человека. Если этот человек — наркобарон или чеченский боевик, то какие-то сложности все же возникнут — стреляют они очень и очень неплохо. Однако невооруженных VIP ваши напарники убивают максимум за пару минут. Безумно интересно играть в игру, понимая, что, в сущности, от тебя ничего не зависит.

Групповой маразм

Думаю, вы уже поняли, что в одиночном режиме игра ничего собой не представляет. А что же с мультиплеером? Чуть ли не повсюду в Интернете раздаются восторженные крики фанатов (есть и такие, оказывается), утверждающих, что рядом с Global Operations Counter-Strike и рядом не валялся. Не знаю, не знаю. Как можно говорить о качественном мультиплеере, притом что добрая половина карт абсолютно "линейна"? То есть почти всегда две части карты соединены единственным проходом. Представьте себе ситуацию: уровень, грубо говоря, выполнен в виде большого коридора, поперек которого поставлен вагон. Единственная возможность подобраться к противнику — пройти через его открытые двери. Поиграв пять минут и накопив немного денег, смело ставьте на склоне рядышком двух-трех снайперов с СВД. Рядом для подстраховки — одного-двух пулеметчиков. Ну и медика, чтобы лечил случайные ранения. И все! Пять-шесть человек с легкостью сдержат десяток. Конечно, гарантию победы никто не даст, но продержаться вы сможете достаточно долго. Опять-таки, проведем параллель с тем же Counter-Strike. Там все популярные карты разветвлены — на cs_mansion к дому с заложниками можно подобраться с трех сторон, на cs_delta_assualt в ангар можно попасть с двух входов или через крышу. Просекли, в чем дело? Залог качественного тимплея — это неопределенность. Если ваша задача — продержаться определенное количество времени и вы в 100% случаев знаете, откуда появится противник, игра теряет всякий смысл. Обороняющемуся всегда легче, чем атакующему. Поэтому хорошая тимплейная карта никак не может иметь форму "коридора".

Ложка меда

Оружие — это один из немногих аспектов игры, за который разработчиков действительно стоит похвалить. Большее количество всяких видов снаряжения вы найдете разве что в голливудских боевиках. Ручные пулеметы, автоматические и полуавтоматические винтовки, дробовики, пистолеты, несколько видов гранат, три типа брони. Каждый ствол можно проапгрейдить — навесить на него оптический или лазерный прицел, приделать глушитель или увеличить размер магазина. Само собой, за каждое улучшение придется выложить сотню-другую у.е.

В игре есть культовые AK-47, Desert Eagle, SVD, MP-5 и даже G11, безмерно руливший еще в Jagged Alliance 2. Некоторые классы бойцов получают снаряжение еще при респауне. Скажем, медики начинают с аптечками, а разведчики — с детекторами движения.

Опять ты!

Уровень графического исполнения можно охарактеризовать всего одним словом: LithTech. Да-да, один из самых популярных движков снова в строю. Безмерное количество багов тоже. Убитые на лестнице враги падают "не до конца" и остаются висеть на высоте пары метров от земли, корчась в предсмертной агонии. Создается впечатление, что труп решил напоследок прогуляться по стене. Квадратные горы, абсолютно плоские равнины. Водопад, больше похожий на облако коричневой пыли. О том, что это вода, я догадался не раньше, чем услышал из колонок характерный звук.

▼▼▼

Кратко обобщим вышесказанное. Global Operations — это обычный клон Counter-Strike. Barking Dog, верно, так насобачились производить вторичные продукты (сначала аддон, потом — пятая бета), что даже при разработке собственной игры не смогли отделаться от привычки "цитировать" чужие идеи. То, что они разбавили концепт собственными наработками, игру, увы, не спасло. К тому же — скоро выйдет Condition Zero. Кому тогда будет нужна игра с откровенно плохим синглом и непродуманным мультиплеером? ■

Дождались?

Несколько интересных идей разработчиков Global Operations едва видны за пеленой недоработок в балансе и клонированным геймплеем. Одна из тех игр, без которых можно обойтись.

30% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	6.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	3.0

Рейтинг "Мании" 6.5

Пятнистая Рысявка (rysiavka@hotmail.ru)

Dungeon Siege



Край непуганых идиотов. Самое время пугнуть. Записные книжки И.Ильфа

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Gas Powered Games
Похожесть:	Diablo, Baldur's Gate
Необходимо:	CPU 333 MHz, 64Mb, Riva TNT 2
Желательно:	CPU 500 MHz, 128Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.dungeonsiege.com

Сбывшиеся ожидания и оправдавшиеся надежды — это всегда приятно. А в случае с Dungeon Siege надежд и ожиданий хватало — ведь эту игру делал не кто иной, как отец знаменитой Total Annihilation — Крис Тейлор. Еще на стадии разработки проект привлекал пристальное внимание игроков и прессы, заняв второе место в номинации "лучшая RPG" на наипрестижнейшей выставке E3.

С места в карьер

Игра, которая задумывалась **Тейлором** как "Action Fantasy RPG", действительно получилась замечательной, — динамичный увлекательный геймплей, естественное и легкое управление, прекрасный, огромный, беспрерывный мир. **Dungeon Siege** можно проходить в одиночку, можно в компании, можно даже создавать при помощи редактора свои игры. Но давайте обо всем по порядку.

Начнем с того, что при создании героя вам не придется напрягать мозги, выбирая класс и расу, потом кидать кости и распределять очки по характеристикам. На усмотрение игрока оставлены чисто эстетические вопросы: пол (симпатичная девица или крепкий парень), имя вашего альтер эго и его имидж: рыжее каре или блондинистый хайр, мешковатый прикид деревенского покроя или кофточка а-ля Бритни Спирс. Я выбрала девушку, поэтому дальше буду писать о герое в женском роде — "она". Наглядные плоды ваших усилий вам покажут во вступительном ролике, когда вы увидите, как выбранная вами девица в той самой тунике на шнуровке прилежно пропалывает грядку. Впрочем, долго заниматься ей этим не придется.

Понятно, что в диаблообразной Action RPG сюжет играет глубоко вторичную роль. Он просто позволяет структурировать аппетитные кусочки действия, как шампур позволяет структурировать шашлык. Но приятно, что этот сюжет имеется.

Кровь за кровь

Далеко на западе континента Арана, в стране Эб стояла крестьянская деревушка. Ее жители разводили кур, возделывали маис и растили брюкву. Жизнь их текла неспешно и мирно в краю зеленых долин и поющих ручьев. Так было, пока однажды силы тьмы не нарушили это вечное перемирие, и на поселение Эб не напали враги. Не дав закончить прополку любимой капустной грядки, на руки нашей героине падает израненный сосед Норик. Умирая, он дает прощальный наказ — идти в город Стоунбридж и отыскать там некоего Гиорна.

Естественно, наша юная колхозница всю жизнь ждала возможности выйти на тропу войны. Поводов для кровной мести предостаточно: округу наводнила нечисть, дома сожжены, соседи убиты. Берем нож или вилы (имеются также тяпка и грабли) в руки — и вперед! Начинается безбашенная монстрорезня под динамичную музыку **Джереми Соула** (известного нам по саундтрекам к **Total Annihilation**). Цель сего действа — последовательная зачистка страны от разнокалиберных тварей вплоть до полного их уничтожения.

Вторая же встретившаяся на пути избушка оказывается не просто крестьянским жилищем, а настоящим бункером в три этажа. Люк в подвале с приманкой — пузырьком маны. Мы спускаемся вниз, к протянутым лапам соскучившихся от долгого ожидания монстров. И понеслась.

По пути к городу Стоунбридж мы найдем нашу первую соратницу Улору, немного прокачаем умения и наберем множество разных вещичек. А из стен города навстречу "великому путешествию" выйдет уже большой отряд из нескольких бойцов, лучников и магов с осликом повышенной грузоподъемности в арьергарде. Впереди нас ждет огромный мир...



▲ Монстры страшны, когда нападают скопом, — зато безобидны поодиночке.

Лес пляшущих теней

Страна Эб очень живописна. Наш путь лежит по зеленым полянам и густым лесам, мимо живописных скал, ревущих водопадов и заросших камышами заводей. Но эта страна сумрачна и таинственна: за каждым поворотом прячутся горные пещеры и полные сокровищ и нежити подземелья. Она грозна и сурова: нас ждут заснеженные перевалы, ощерившиеся горные пики и бездонные пропасти.

Мир **Dungeon Siege** не разбит на локации. Он состоит из террас, соединенных между собой лесенками или тропками. На каждой такой террасе живет некоторое количество зверья, валяется всякое добро и ждут разные сюрпризы. Упасть со скалы, влезть куда не следует или просто утопиться нельзя. Как и обещано, пещеры и подземелья не требуют загрузки — если зайти туда, просто меняется освещение и возникает вид знакомого дьяблооб-



разного интерьера в четырех стенах.

Но если вид домов и подземелий привычен глазу, то расплывающиеся, а затем исчезающие при приближении героя деревья в лесу производят странноватое впечатление. Можно встать на то самое место, где секунду назад произрастала вековая ель в два обхвата. Отступите на три шага в сторону — дерево, как ни в чем не бывало, снова возникнет на своем месте. Есть, правда, и непроходимые чащобы: там деревья испаряются, стоит приблизиться к ним, но пройти дальше все равно не удается. Заметим, что и наблюдать такие сцены приходится сквозь полупрозрачную ветку какой-нибудь елки.

Сюрпризов в игре множество: олень, испуганно прянувший в кусты, вылезающие на полянке зверушки, живописная пещерка с россыпью золотых монет за водопадом, тайное подземелье с ключом-статуей. Персоны наших героев тоже не обделены визуальными радостями: все изменения в экипировке немедленно отражаются на фигурах персонажей. У монстров другие украшения: стрела, попавшая в скелет, будет пером торчать у него из тазовых костей.

Созерцать красоты помогают плавный скроллинг и масштабирование; есть возможность зафиксировать угол обзора. Камера наезжает, отъезжает, крутится по вашему желанию, разве что только сальто не делает. Словом, все для народа!

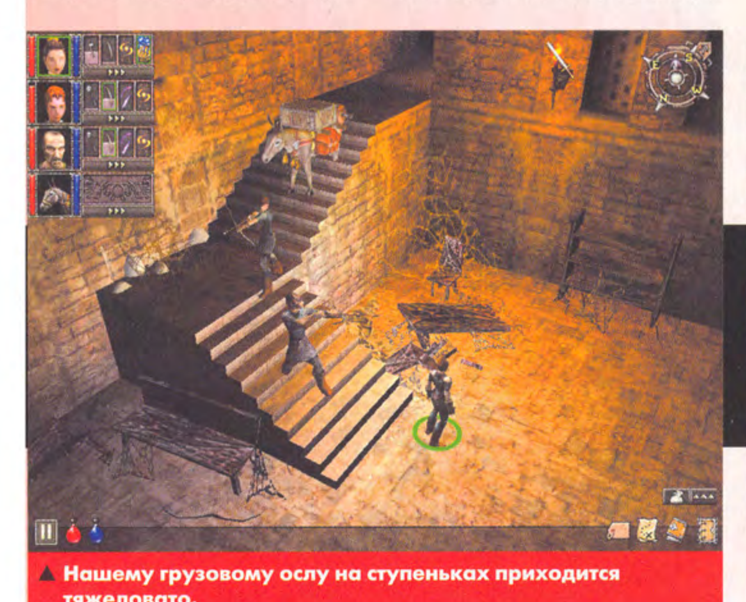
Смерть приходит с улыбкой

Монстров в игре много, хороших и разных. Злобные орки, собаки величиной с орка и осы размером в полсобаки мирно пасутся рядышком в лесу, ожидая нашего прибытия. Встречается и местная мелковатая родня анкхегов, традиционно плюющаяся зеленой пакостью. Подземелья кишмя кишат скелетами, горгульями и разными паукообразными тварями. Есть летадлы и стрелядлы, атакующие магией. Время от времени попадаются боссы, не упускающие случая напомнить игроку, что не так он крут, как ему казалось. Первый серьезный враг встретится в склепе — огромная горгулья с горящими углями глаз, из которых бьют смертоносные красные лучи. В игре есть даже драконы — эти огромные твари с трудом умещаются на экране монитора.

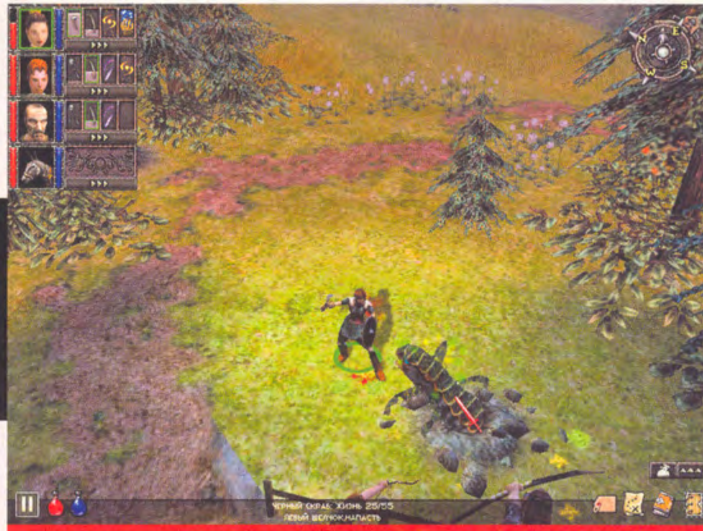
Надо сказать, что обычные монстры, покуда нападают поодиночке, не представляют серьезной угрозы. При проявлении минимальной осмотрительности зачистка местности оказывается несложным и весьма увлекательным занятием. Разномастные твари, раззявя пасти, радостно бросаются нам навстречу. Самое главное — не зарываться, и продвигаться вперед осторожно и постепенно, оставляя в тылу только трупы.

AI монстров особо не блещет. Пока один скелет атакует вас, пара его друзей могут задумчиво стоять совсем рядом, покачиваясь на костяных ногах. Есть другие забавные неурядицы. Как вам понравится стая ос, которая не может перелететь через кладбищенскую ограду и летит искать ворота? Или то, как моя лучница при команде атаковать дистанционным оружием — луком — зачем-то подбегала вплотную к монстру, проскакивала ему за спину, разворачивалась и только затем начинала стрелять? Естественно, результатом этого хитрого маневра обычно было то, что все друзья сотоварищи намеченной жертвы резво выползали из кустов и укрытий и всем скопом бежали поучаствовать в разборке.

Dungeon Siege очень гуманна к игроку. Во-первых, в любой момент можно воспользоваться паузой, чтобы отдать команды всем членам партии и подлечить их. Для принятия восстанавливающих здоровье или ману зелий достаточно просто щелкнуть по ним мышкой — очень удобно. Во-вторых, здоровье наших героев восстанавливается на глазах, мана со временем тоже регенерирует. Как когда-то в **Wizards & Warriors**, после схватки израненным героям достаточно немножко погулять, занявшись полезным делом собирания трофеев или осмотром достопримечательностей, и через несколько минут они снова будут готовы к бою.



▲ Нашему грузовому ослу на ступеньках приходится тяжеловато.



▲ Анкхеги выползают из-под земли в самые неожиданные моменты и тут же начинают плеваться кислотой.



▲ Игровые условности: группа монстров в дальнем конце лужайки не видит нас с расстояния в пятьдесят шагов.

Если же вы все-таки в пылу боя за кем-то не уследили и хиты одного из персонажей упали до нуля — возможны два исхода. Впавшего в бессознательное состояние товарища можно оперативно вылечить — и он снова займет свое место среди сражающихся. А можно просто быстренько добить врагов — этого достаточно, чтобы персонаж пришел в себя и резво начал регенерировать. Если же вы не успели вылечить коллегу в течение десятка секунд или выиграть за это время бой, его бренное тело взорвется, превратившись в могильный холмик, окруженный грудами барахла покойного. Придется воскрешать...

Повторенье — мать ученья

Система роста героев весьма незамысловата и напоминает незабвенный **Daggerfall**. Есть три основные характеристики — сила, ловкость и ум. В начале игры каждая из них равна десяти. Есть также четыре умения — рукопашный бой, стрельба и два вида магии — боевая и природная. И характеристики, и умения растут по мере их использования. Предпочитаете драться палицей или топором? — от схватки к схватке будет подниматься сила и расти



искусство рукопашного боя. Стреляете из лука? — ловкость и мастерство лучника крепчают на глазах. Надо объяснять, что будет, если вы постоянно плюетесь огненными шарами или балуетесь целительством? В соответствии с соотношением развития талантов герой приобретет ту или иную профессию: маг, лучник, боец или должность с другим наименованием, обозначающим хитрую комбинацию базовых. Если герой возжелает переквалифицироваться, — например, вместо палицы возьмет в руки лук, — поменяется и его профессия. Вначале такие метаморфозы происходят весьма часто. Например, к исходу первого дня игры моя девушка, проскочив ряд промежуточных профессий, оказалась... всадницей. Однако если учесть, что в игре нет ни лошадей, ни грифонов, ни единорогов, словом, ездить абсолютно не на ком, — подобный статус выглядит странно. Сексуальный эфемизм какой-то...

Как и положено в RPG, из трофейного барахла вы подбираете герою обмундирование и оружие. Впервые найденные предметы данного типа — перчатки, лук, броню — герой надевает по собственному почину. Так, моя девица с тесаком в руках самостоятельно обрядилась в безразмерный черный плащ до пят и стала жутко похожа на Дункана МакЛауда из клана МакЛаудов. Впрочем, незабвенный лозунг "в живых останется только один!" вполне подходит для крестового похода во имя тотальной аннигиляции монстровья страны Эб.

Красиво нарисованных и самых разноплановых вещиц в Dungeon Siege очень много — считать не пересчитать. При этом луки не требуют стрел, а золото не занимает места в инвентори. Зато традиционные красные и синие пузырьки отъедают в багаже приличный объем. Интересно, что при лечении герой расходует не весь флакон целиком, а отхлебывает из него столько, сколько надо. Поэтому наличие полупустых бутылок в инвентори не должно вас удивлять. Многие виды оружия требуют определенного уровня основных характеристик — например, для владения мощным магическим посохом нужен недюжинный ум. Если вашему герою пока слабо использовать крутые вещицы — в инвентори они будут подсвечены красным. Воистину, дух Diablo неистребим...

Трофеи попадаются везде: в ящиках и бочках, расставленных вокруг орочьих бивуаков, в склепах и обыкновенных домах; конечно же, их можно снимать с трупов. И если бесхозные ящики и бочки отряд планомерно превращает в щепки, то крушить точно такие же с виду объекты в городе уже не дозволяется.

Размеры инвентори, увы, невелики, и многие предметы приходится выбрасывать. Правда, есть выход: заклинание transmute позволяет превращать излишки барахла в золотишко. А можно просто нанять в отряд побольше бойцов и грузового ослика впридачу. Но не стоит забывать о том, что члены партии делят между собой не только груз, но и экспу (за исключением ослика, разумеется), и для успешного прохождения игры совершенно не обязательно устраивать майскую демонстрацию.

Невыносимая легкость интерфейса

Создавая игру, Крис Тейлор обещал игрокам создать доселе невиданно удобный и простой интерфейс. Слово он сдержал. Управление легко и естественно, как дыхание — осваивается в два счета. Одинаково просто водить партию по горам и долинам, вести бой, управляться с магией и разбираться с багажом. То, что в партии может быть до восьми героев, ситуацию никак не усложняет. На все случаи жизни прописаны горячие клавиши, а на самый крайний существует уже упомянутая мной пауза — "пробел".

На экран подается масса полезной и толково организованной информации. Например, раскиданные по пейзажу материальные ценности не просто отмечены на карте — все они подписаны, так что без труда можно понять, где кучка монет, которую вы просмотрели, а где выброшенное вами барахло. С помощью карты можно задавать и направление движения героев. Можно даже воевать, не переключаясь на основной экран.

Предусмотрены все прочие мыслимые и немыслимые удобства. Можно переключить управление на любого конкретного героя, но в скоротечном бою отдавать приказы всем и каждому просто некогда. Поэтому лучше заранее настроить поведение своих спутников. Настраиваются три параметра: передвижение в бою (стоять на месте, нападать на видимых врагов или, наоборот, выходить из боя), активность (атаковать всех, до кого дотягиваешься, или только тех, кто нападает на тебя) и приоритеты (атаковать самого сильного врага, самого слабого или просто ближайшего). Можно задать и построение отряда. Можно назначить персонажа, который будет собирать трофеи отряда, причем сначала добро будет грузиться на ослика, если таковой у вас имеется. Кстати, ослик — симпатичный, полезный и абсолютно равноправный член партии. Вплоть до того, что он вместе с приключенцами посещает трактиры и магазины. Правда, во время боя осел совершенно справедливо предпочитает держаться в стороне.

Кстати, мультиплеер в Dungeon Siege — не хуже диабловского. Плюс дополнительные локации, альтернативная сюжетная линия и редактор для создания собственных миров. Ну как, оценили сияющие перспективы?

Концентрат — не всегда плохо

Dungeon Siege, вне сомнений, игра высшего эшелона, очень качественная и продуманная. Поклонники "классических" RPG назовут ее "попсовой", зато фанаты Diablo определенно будут в восторге. Крис Тейлор взял лучшее от этого мегахита, добавил туда чуточку от Baldur's Gate и встроил в систему пару собственных ноу-хау — огромный непрерывный игровой мир и безупречный интерфейс. Получилась то, чего и ждали — красивая, легкая, изящная, динамичная монстрокрошиловка, лучший способ отдохнуть от бесконечных подземелий Diablo II. ■



▲ Летающий череп — типичный представитель местной нежити. Живет в подземельях и плюется огнем.



▲ А вот такую зверюгу тяжело забить даже всей партией.

Дождались?

Геймплей в лучших традициях Diablo, красоты не хуже, чем в Baldur's Gate, и чудо-интерфейс от Криса Тейлора в одном флаконе — концентрат проверенных временем идей по имени Dungeon Siege чертовски приятен на вкус и усваивается без остатка.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	10.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мании" 8.5

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Legacy of Kain: Blood Omen 2

Вурдалак Петр Иванович Гавкин имел доброе сердце и поэтому сильно страдал, когда пил кровь невинных прохожих. Он даже сердечные капли принимал, но это не помогало.
Сергей Шац

Жанр:	3D Action
Издатель:	Eidos
Разработчик:	Crystal Dynamics
Похожесть:	Soul Reaver 2, Blood Omen
Необходимо:	PIII-450, 128Mb, 16Mb 3D уск.
Рекомендуется:	PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Отсутствует
Сколько CD:	Два
Сайт игры:	www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=114



Существует один старинный метод индийских йогов, позволяющий смотреть на вещи непредвзято. Это метод "сильного прищура". Так вот, под сильным прищуром игра Blood Omen 2 практически неотличима от своего идейного собрата Soul Reaver 2. И здесь, и там сюжет так или иначе касается единой серии — Legacy of Kain, сентиментальных зарисовок из жизни вампиров; и в той, и в другой игре замешан чертеняга Каин (вся разница лишь в том, что в сериале Blood Omen он главный герой, а в Soul Reaver, соответственно, — злодей); и здесь, и там имеет место быть отвратительное управление; и обе эти игры запрещены к продаже лицам, не достигшим рейтинговой отметки mature ("зрелый"). Эти игры создавались одной и той же командой разработчиков и издавались Eidos, даже стартовая страничка веб-сайта у них одинаковая!.. Так в чем же подвох? Уберите с лица дурацкий прищур и посмотрите на вещи трезвым взглядом: Soul Reaver и Blood Omen отличаются лишь в одном. Первая — апогей содружества талантливых дизайнеров и сценаристов, игра-стиль, игра-загадка, без пяти минут шедевр, а вторая... впрочем, читайте ниже.

▲ Чтобы впасть в ярость и получить очередной dark gift, Каину надо всего лишь пропустить несколько тумаков.

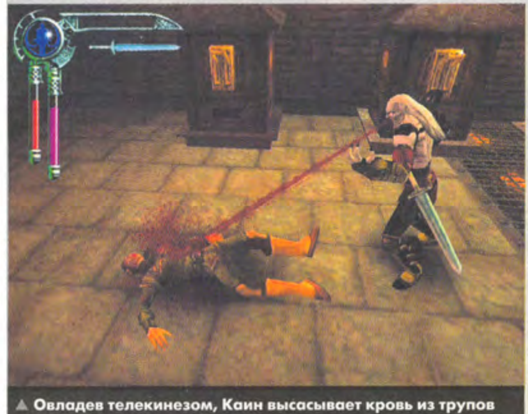
Каждому почетному донору — стаканчик красного

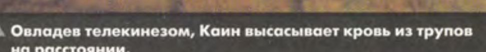
Многострадальную вампиро-эпопею Legacy of Kain преследует какой-то злой рок. Blood Omen, первая часть сериала, была "слегка ролевой" аркадой в изометрии, основанной на мрачно-зловещей истории о становлении вампирского царства на Земле. Игра находилась в разработке долгие годы, а когда все-таки увидела свет... оказалась совершенно не замеченной — мир к тому времени заразился болезнью "полного 3D". Поняв свою фатальную ошибку, разработчики спустя несколько лет выпускают продолжение — Soul Reaver, технологически продвинутый трехмерный экшен от третьего лица... и совершенно неожиданно получают обидный ярлык: "еще одни умники, клонирующие Tomb Raider". Воистину, упорство господ из Crystal Dynamics достойно восхищения! Не оставляя надежд, спустя еще два года они выпускают гениальный Soul Reaver 2... и, как закономерный итог, слышат выкрики из рецензионной палаты: "на дворе уже двадцать первый век, а эти все еще пытаются высечь искру божью из обрыдлого третьелицевого экшена?"

Blood Omen 2 — четвертая игра серии и печальный итог долгих мук и исканий Crystal Dynamics. Повальная деградация за какие-то полгода, прошедшие со времен Soul Reaver 2, прослеживается буквально во всем: сюжете, графике, самом игровом процессе. Мутные текстуры, которыми обтянуты непроглядные подворотни замков эдакого "техногенного средневековья" а-ля Thief, бедные спецэффекты, контуженная анимация и кусок взъерошенных полигонов, символизи-



▲ Операция на сердце прошла успешно: пациент не дышит, пульс не прощупывается.




▲ Овладев телекинезом, Каин высасывает кровь из трупов на расстоянии.


▲ Вампир подкрался незаметно. Туман скрыл Каина от не в меру любопытных глаз лучницы. Эх, жалко птичку-то...

рующих пышную прическу Каина — это ли следующая ступень развития дебютировавшего в предыдущей серии нового графического движка? Опять же, управление, целиком перекочевавшее из **Soul Reaver**, подверглось какому-то зловещему надругательству: мышь перемещается, как пьяный моряк по палубе линкора, стрейф отсутствует как класс, а затяжные и совершенно невыразительные бои с применением скучных "блоков" и однообразных "комб" нагоняют приступы смертельной скуки.

Санитары леса

Общее тяжелое впечатление усугубляется еще и тем, что внешний вид главного героя не вызывает ровно никаких эмоций. Не слишком-то приятно ассоциировать себя с пустым местом, правда? По качеству проработки Каину не сравниться не то что с изящным Разиэлем из **Soul Reaver**, но даже с окружающими его многочисленными вампирами-NPC. Даже все эти напыщенные рыцари, безглазые старухи из подземелий, нечисть в балахонах, гигантские пауки, адские демоны, больше смахивающие на сильно разжиревших летучих мышей, и прочие второстепенные персонажи игры обладают куда большим шармом, чем наш скверно изображенный звероподобный главгерой.

Хотя надо отдать должное авторам: придумав столь ярко выраженного антигероя, они наконец-то позволили себе в полной мере отразить в игре все стороны кровавого вампирского бытия. "Хорошие парни" не пьют кровь, ведь так? В этом смысле Разиэль был куда гуманнее: оторвав недругу голову, вынув печень и выдавив через уши головной мозг, он всего-навсего "ловил душу" поверженного негодяя — тогда как Каин более привержен традиционному вампиризму и всякий раз после схватки с довольным чмоканьем высасывает кровь из бездыханного тела противника. Вот, кстати, еще одна нестыковка — даже младенцу известно, что всякий уважающий себя вампир никогда не позарится на... хм, неживой объект, тогда как Каин вполне уютно чувствует себя в роли эдакого падальщика, санитара леса, собирая по помойкам остывшие тела нищих и бродяг. Брр.

Если вас интересуют подробности, то сам процесс высасывания красненького из поверженного тела тоже слегка... нестандартен. Простите за излишние анатомические подробности, но тонкая струйка крови, длинным фонтанчиком вытекающая из груди жертвы прямиком в широко разинутый каинов рот... Телекинез какой-то. Это неэстетично для вампира, существа по своей природе гигиеничного и опрятного. Впрочем, **Blood Omen 2** сломает не один стереотип обывательских представлений о жизни ночных кровососов. И чем дальше — тем страшнее. *"To behead or not to behead? That is the question!"* — вопрошает Каин и мечтательно скалит пасть на перепуганного до смерти крестьянина. Ну конечно же, Шекспир, Гамлет, рубить или не рубить — вот в чем вопрос! Действия нашего героя отличаются такой звериной жестокостью, что фашистские палачи, поставь их рядом с нашим вампиром, покажутся сущими ангелами. Каин обучен неслышно подкрадываться к врагам и, заткнув бедолагам рот, протыкать горло острием меча, мощными когтищами душить в переулках беззащитных женщин, увесистыми дубинками прицельно бить грозных охранников по самому уязвимому месту (ну, вы понимаете, о чем я) и, подобно финским хилерам, бескровно вырывать у еще живого супротивника сердце, печень и другие внутренние органы. Ужасы? Страсти? Да вы на скриншоты посмотрите!

Кроме того, у прямолинейного Каина, в отличие от его ближайшего коллеги, "благородного вампира" Разиэля, нет никаких проблем с "переходом в астрал" и "жизнью после смерти". Без всякого чеснока, осиновых кольев и прочих оккультистских заморочек, по старинке получив звонкой булавой по клыкастой физиономии — он навсегда оставляет мир живых и отправляется в Вальгаллу последнего сейвинга.

Кстати, о сейвингах. Пусть вас не смущает опция "сохранить игру", выведенная прямиком в главное меню. В случае смерти нашего кровососа загрузка такой сохранялки приведет к... откату на ближайшую "точку записи" — странное место, помеченное светящимся каббалистическим символом неясной трактовки (своего рода чекпойнт). Наследие PlayStation, не иначе. Более того, при воспроизведении ранее сохраненной игры из рук Каина бесследно исчезает все нажитое непосильным трудом оружие — найденные в потаенных местах кладенцы, пудовые булавы, боевые копья и палки-копалки. Все труды по поиску и экспроприации ценнейших клинков идут прахом! С этим еще можно смириться, если "точка записи" находилась где-нибудь в середине уровня, в зоне, кишащей слабыми, но вооруженными врагами — а как прикажете поступать, если последнее сохранение было аккурат перед битвой с очередным вампирским боссом? Рвать супостата голыми руками, в натуре? Начинать весь уровень сначала и искать подходящий клинок? Нет, такой savegame-хоккей нам определенно не нужен.

Алло, мы ищем таланты

Печальная ситуация с оружием усугубляется еще и крайним дефицитом оного. Постоянно носить с собой астральный ятаган, как это делал собрат по несчастью, Разиэль, Каину запрещено сюжетом. Кроме того, во время путешествий по ночным улицам вы вряд ли встретите разложенные по полочкам клинки всех видов и мастей, как это было в том же **Soul Reaver 2**. Причины такого оружейного аскетизма искренне непонятны... однако заслуживают некоторых оправданий.

Дело в том, что, помимо умения вспарывать давно не стрижеными когтями животы невинных жертв, обильно пускать ядовитую слюну и устрашающе вращать глазами во время скриптовых сценок, Каин обучен некоторым хитрым вампирским фокусам — dark gifts. Изначальный набор вампирских талантов состоит из длинных прыжков, мощных силовых ударов, взятия под ментальный контроль случайных прохожих... Ничего не напоминает? Ну да, конечно, сии темные таланты здорово облегчают потустороннюю жизнь и делают вампира в чем-то похожим на, простите, джедая из небезызвестной киноэпопеи. Впрочем, если в настоящих джедайских играх (надеюсь, вы видели **Jedi Outcast** или хотя бы статью по нему в прошлом номере?) энергия Силы восполнялась со временем, то в случае с "энергией" темных талантов система "восполнения" иногда выглядит просто смешно. Так, чтобы осуществить мощный прием под кодовым названием "огненная лапа", Каин должен... как следует разъяриться. Получив два-три раза по лбу и отразив с десяток неслабых ударов шипованой палицы ближайшего стража, наш кровосос наконец-то доходит до нужной кондиции озверения и мощным апперкотом огненного кулака отправляет противника в затяжной нокаут. Подставь одну щеку, подставь вторую, а потом стремительным хуком слева... Воистину — маразм, достойный восхищения!

Впрочем, не будем углубляться в тематику. Если смотреть на вещи под "сильным прищуром", то, по сути, **Blood Omen 2** — такой же крепкий середнячок, как и все его предшественники. Закройте глаза на графику (владельцам "Пентиумов-2" и видеокарт Riva TNT это будет сделать значительно проще), сконцентрируйтесь на кровавости процесса или попытайтесь вникнуть в запутанный сюжет. Увы, "игры про вампиров" выходят не каждый день, и никто, в конце концов, не виноват, что они до сих пор не способны на большее, чем стать убийцей пары лишних часов очередного скучного уик-енда. ■

Дождались?
Отражение Soul Reaver 2 в кривом зеркале. Очередная серия приключений вурдалака Каина с не по-детски кровавым геймплеем и отвратительной графикой.

60% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	6.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	5.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мании" 7.0



Олег Полянский
(rod@igromania.ru)

Freedom Force

Жанр:	Тактическая RPG
Издатель:	Electronic Arts, Crave Entertainment
Разработчик:	Irrational Games
Похожесть:	Syndicate Wars, Abomination, Icewind Dale
Необходимо:	CPU 300MHz, 96Mb, 16Mb 3D уск.
Рекомендуется:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.myfreedomforce.com

Итак, что же это за игра — Freedom Force? Бессмысленный ли это сборник плоских штампов или цельнометаллическая конструкция из гениальных идей, рожденных всепоглощающим талантом разработчиков? Узнаем ли мы об этом из статьи, или черный замысел злодея помешает нам дочитать ее? Придется ли нам тогда купить диск с игрой и установить ее на компьютер, чтобы все же докопаться до истины? Ответы на эти вопросы появятся... в следующей главе!

▲ Красавец El Diablo готовит рагу из ящериц-переростков.

Парад энергетических клоунов

Ну-ну, не стоит пугаться, прочитав это вступление. Автор не перегрелся за монитором. Просто тяжело было устоять перед искушением постебаться над комиксовым стилем Freedom Force. Эта игра точно копирует классические американские истории в картинках, где мужики в разноцветных карнавальных костюмах прыгают по небоскребам, бьют друг друга светофорами и телеграфными столбами, швыряются машинами и кусками стен, а под конец взмывают в голубую синь прямо на глазах у изумленной публики. Irrational Games не стали заимствовать для Freedom Force известных ребят вроде Спайдермена или Капитана Америка — лицензии на них стоят как черт знает что. Проще своими силами. Прочитать пачку комиксов в два метра толщиной, подумать, вывести среднее арифметическое — глядишь, и супергерой родился. Свой собственный, а не откуда-нибудь из Marvel. Дешево и сердито.

Так на свет появились атлет-патриот MinuteMan, жгучий латинос El Diablo, нерешительный меланхолик Man'o'War, сексуальная амазонка Alche-Miss, мозговед и телепат Mentor, наивный энтомолог Ant, холодная блондинка Law с весами богини справедливости на белоснежной тоге и еще целая плеяда колоритнейших персонажей. Сюжет — в лучших традициях. Накачанные по самую макушку энергией "Икс", супергерои объединились в команду Сил Свободы и теперь гоняются за пафосными шутами, которые съехали с колес на идее сокрушить мировой порядок. Работая в слаженных четверках, разноцветные титаны неустанно борются за правое дело, спасая Америку от власти Советов, ядерной зимы, нашествия сначала динозавров, а потом муравьев размером с теленка и прочих напастей, нарушающих покой и сон мирных граждан мифического города Патриотов. А стоят за всеми этими темными историями, конечно, инопланетяне, в своем бесконечном невежестве планирующие поработить Землю, действуя через самых недостойных ее сынов. Суждено ли их планам сбыться? Об этом мы узнаем в следующей главе!

Что может супермен

Ясен пень, не суждено. Тут вам не здесь, и наши супергерои не даром хлеб кушают. Впрочем, сначала супергерой у нас только один — MinuteMan. Одетый в костюм волонтера времен войны за Независимость и мужественными баритоном постоянно выкрикивающий свое "For Freedom!", он рыщет по городу Патриотов в поисках преступлений. В праведном гневе он лупит по башке громил с бейсбольными битами и хлюпиков с пистолетами. Бандиты быстро проникаются уважением к парню, который прыгает вверх на восемь этажей, и после нескольких убедительных ударов выкладывают ему "все, что знают об этом деле". По улицам туда и сюда прогуливаются горожане — статные мужчины и симпатичные женщины в костюмах "а-ля классик". С ними тоже можно поговорить — не исключено, что в потоке восхищенных причмокиваний или затасканных шуточек на тему маскарада можно будет выцепить полезные сведения. Впрочем, особых затруднений с тем, куда идти и что делать, испытывать не придется: игра прямолинейна как улицы Пэтриот-сити.

Время от времени к Силам Свободы присоединяются новые бойцы — MinuteMan встречает их прямо на улицах и приглашает вступить в ряды. По прошествии нескольких миссий в штабе собирается целая когорта желающих побороть мировое зло. Однако на дело может выйти не более четырех супергероев, и приходится выбирать, кого взять с собой, а кого оставить прохлаждаться на базе. Берешь, как правило, самых сильных, красивых и упитанных. Но надо, конечно, и баланс соблюсти — чтобы в команде не оказались одни спецы по мордобою и никого, кто умеет атаковать на расстоянии. Хотя герои по большей части успешно совмещают в себе обе способности, но у кого-то лучше получается крушить противников мощными ударами кулаков и подручных железяк, а кто-то предпочитает жечь болезных всякими энергетическими лучами и языками огня. Все спецспособности героев объединены под названием "Powers"; надо сказать, что в игре их просто гигантское количество — разработчики, наверно, аккумулировали опыт целой армии изобретателей комиксов. MinuteMan заскакивает на крыши домов, как гигантский кузнечик, а в случае опасности окружает себя силовым полем, отражающим вражеские пули. Организм El Diablo оснащен реактивным двигателем и, зависая в воздухе над очередной жертвой, он картинным пассом запускает окислительно-восстановительный процесс, в обиходе именуемый горением. Mentor мастерски умеет полоскать врагам мозги — так, что они перестают различать своих и чужих и лупят всех подряд или начинают бессмысленно слоняться по местности, на время забывая о насущных проблемах. От страшных кулаков Man'o'War враги разлетаются по сторонам как рестлеры на ринге, а железный чурбан ManBot своим энергетическим лучом сносит к дьяволу фонари и стены, не говоря уже о несчастных выскочках, прислуживающих тому или иному супергаду.

У героев есть и традиционные ролевые характеристики — сила, скорость, ловкость, выносливость и энергия. Они естественным образом растут с накоплением опыта, а персонажи, получая в боях Character Points, с нашей помощью открывают в себе

все новые таланты. Хорошо прокачанный супергерой начинает зверствовать не по-детски, одним ударом вышибая из рядового противника все накопленные за жизнь хит-пойнты. Кроме того, выполненные миссии награждаются энным количеством Prestige Points, которые расходуются для найма новых героев. Или, точнее, так: если начать крушить на улице все подряд и колотить почем зря мирных граждан, то много очков престижа это не принесет, и другие герои просто не захотят к вам присоединяться. Если же, напротив, убивать врагов ювелирными движениями и переводить через улицу старушек, то престижем можно будет хоть печь топить, а доселе одинокие герои будут с восторгом вливаться в ваш дружный коллектив. Чем живет это сообщество волшебных арлекинов? Узнать про это мы сможем из следующей главы!


▲ **При желании можно разнести по кирпичам хоть целый город.**

▲ **Лубочный коммунист Сухов под воздействием энергии "Икс" превратился в суперзлодея Nuclear Winter, и теперь как с ребенком нянчится со своей ядерной бомбой.**

Город, которого нет

Работа героев в полевых условиях напоминает взаимодействие персонажей в **Icewind Dale**. Мы дружной шоблой подкатываем к врагу, а дальше начинается избиение младенцев, в котором наши титаны играют роль солдат Ирода. Ставим время на паузу, назначаем действия, вновь запускаем время, и через несколько секунд обгоревший, избитый и прошитый энергетическими лучами враг отдает концы. Несколько врагов уже могут представлять опасность, и тогда надо пораскинуть мозгами на предмет грамотной тактики — кого убить сначала, кого потом, а кого до поры повергнуть в ступор. Замечательная черта **Freedom Force** заключается в том, что в драке можно использовать все подручные предметы. В ошалевших злодеев летят бочки, ящики, куски вентиляционных труб, телефонные автоматы и, непременно, легковые машины. Те из героев, кто посильнее, могут в момент выкорчевать из мостовой фонарный столб и шмякнуть паразита прямо по морде или, в крайнем случае, столкнуть на него стоящий на горе грузовик. Таким образом, часть врагов можно отстранить от должности, вообще не используя магическую энергию. А ее-то в крупных потасовках как раз желательно экономить — иначе вся катавасия с синими лучами и пиротехническими фокусами может закончиться в самый неподходящий момент, а там уж не факт, что в рукопашной Фортуна окажется на нашей стороне. Правда, энергия быстро восстанавливается, и если пара-тройка секунд не оказались критическими, крутые парни и дивчины вновь начинают творить свои шаманские трюки.

К счастью для зрителей, в воссоздании интерактивности **Irrational Games** не ограничились предметами весом до тонны. Разрушению подвержены здания, заборы, деревья, статуи и т.д.

Практически любую часть подшефного города можно сровнять с землей — было бы время и желание. От сокрушительных лучей Man Bot'а стены домов в подземном городе оседают вниз, превращаясь в обломки. Выглядит впечатляюще.

Повсеместному наведению порядка мешают две вещи: тугоподвижная камера, обученная подавать зрелищные ракурсы в ущерб удобству, и некоторая куриность мозгов наших подопечных. Эти расписные оглоеды требуют, чтобы их буквально водили за ручку и в каждое действие тыкали носом. Порой они не способны самостоятельно выбраться из подворотни или обойти мусорный ящик, зато при случае охотно стреляют друг другу в спину и задевают скастованной бякой случайно подвернувшегося товарища. А впрочем, может, это и правильно — как говорится, не стой под стрелой. К тому же враги тоже явно не учились в Сорбонне: им известны только те траектории, которые задали разработчики, поэтому оказавшийся на пути обрыв или забор может стать непреодолимым препятствием. Бедолаги нередко становятся жертвами собственной тупости: к примеру, благодаря дурацкой привычке собираться под стеной дома, на крыше которого засел один из наших героев.

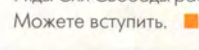
Впрочем, **Freedom Force** — точно не та игра, в которой нужны интеллектуальные ходы и тонкие размышления о том, как поведет себя противник. Комикс, даже столь интерактивный, не может быть пищей для извилин. А для чего может? Правильный ответ нам укажет следующая глава!

Читайте наш Freedom Force

Известно для чего — для чистой, незамутненной радости, которую приносит свобода от суетливой беготни импульсов в мозге. Эстетика тоже не страдает — комиксовый стиль в игре выдержан безукоризненно. Космически наивный сюжет, бескрайний пафос диалогов, театральные наряды и неземные голоса героев, даже оформление менюшек — все это располагает к легкому времяпрепровождению. Чего, впрочем, не скажешь об интерфейсе: ряд досадных огрехов в нем наводят на мысль о недостаточном бета-тестинге.

Зато композиторы старались вовсю. В игре прекрасная музыка — треки хоть сейчас скидывай на звуковую дорожку к какому-нибудь "Спайдермену". А что графика грубовата — так это не беда, зато очень цветная и яркая (но ничуть не аляповатая!), под стать общему настрою. Словом, если забыть про отвращение к комиксам, которое русский человек впитывает с молоком матери, **Freedom Force** можно принять и полюбить. Где еще вы найдете врагов, которые назовут вас жирной капиталистической свиньей, а потом умрут с именем Ленина на устах? **Irrational** сделали очень целостную и законченную вещь — ничего не отнять, ничего не добавить. Впрочем, вру — добавить можно. В Интернете уже началось активное мододвижение. Народ вовсю сочиняет своих персонажей, а спецсайты наперебой предлагают скачать "героя недели".

Ряды Сил Свободы растут и ширятся. Можете вступить. ■



Дождались?

Цветастая компания супергероев спасает мир от зла. Во Freedom Force не так много тактики, зато бездна комиксового стиля: если б такая игра могла появиться в Америке 60-х, ее бы скупали вагонами.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	6.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мании" 8.0



Grindfather Pikhto
(pikhto@inbox.ru)
При участии
Андрея Теодоровича
(chaingun@mail.ru)

Гномы (The Diggles)

Терять и находить судьбоносные кольца в последнее время стало столь же модным, как в былые годы топить "Титаники" и сжигать в доменных печах особо неугомонных терминаторов из будущего. Как правило, для всемирного потопа и прочих глобальных мероприятий достаточно всего одного колечка, однако разработчикам из компании Innonics этого показалось мало. В случае с "Гномами" нам предстоит найти целых шесть колец, вдобавок еще и сковать из них цепь, дабы обуздать непослушное собакообразное млекопитающее по имени Фенрир.

Жанр:	GodSim
Издатель:	Innonics
Разработчик:	SEK
Издатель в России:	Snowball/1C
Локализация:	Snowball Interactive
Похожесть:	Dungeon Keeper, Creatures, Goblins
Необходимо:	PII-350, 128Mb, 32Mb
Желательно:	PIII-866, 256Mb, 32Mb
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.snowball.ru/gnoms

Мир изменился... и снова оказался в ****

Зачинщиком героического похода за кольцами оказался не кто иной, как известный германо-скандинавский небожитель Один. Именно он проворонил песика, забыв расставить на ночь вооруженных караульных вокруг будки. Как назло, все местные супергерои оказались заняты (видимо, снимались в кино или карали греховное человечество), и незадачливому Одину пришлось снарядить в экспедицию пяток бестолковых малолетних гномов. С их помощью нам и предстоит проделать путешествие к центру Земли, отыскать по пути легендарные кольца и успокоить Фенрира.

Помимо самих себя, рассчитывать гномам почти не на кого. Босс, совсем разбитый горем, удалился в неведомые дали — посыпать голову пеплом и заливать горе элем. Подданные были буквально брошены на произвол судьбы, и единственным их советчиком в подземном мире оказался некий летающий эльф, больше смахивающий на Лару Крофт со стрекозиными крыльями. Правда, поначалу толку от него почти нет, и его редкое появление больше воспринимается как возможность немного расслабиться и отвлечься от созерцания однообразных подземных застенков.

Спасители человечества

Сказать по правде, возможности вверенных нам гномов в начале игры не внушают никаких надежд на успех предприятия. Каждый работник умеет лишь копать траншеи, рубить гигантские грибы и подбирать с земли разнообразный хлам. К счастью, какая-то добрая душа оставила гномам, выражаясь терминологией **Fallout**, один экземпляр некоего "Garden of Eden Creation Kit", с помощью которого можно запалить костер и построить чум. На огне можно с успехом поджаривать грибы и отогревать подмерзшие ягодицы, а под полотняным навесом палатки — отдыхать от работы и заниматься удовлетворением естественных физиологических потребностей. Кстати, размножаются гномы весьма быстро, так что любители "наплодить юнитов и жахнуть" смогут в достаточно короткий срок создать мощную гномью тусовку и триумфально двинуться на завоевание окрестностей. Правда, для достижения цели игры и сохранения нервных клеток геймеров такой путь развития мало подходит. Чем больше у нас будет тружеников, тем больше мороки с каждым из них.

Несмотря на природную тупость, все гномы твердо знают свои конституционные права и считают ненормированный рабочий день серьезным посягательством на собственную свободу. Разумеется, продолжительность рабочего времени для каждого из трудяг можно установить индивидуально, но стоит сразу оговориться, что империалистический принцип "делу — время, потехе — час" здесь не срабатывает. Немилосердно эксплуатируемые гномы всем своим видом начинают выказывать признаки непослушания, отлынивают от работы и даже устраивают профсоюзные шахтерские манифестации с красочными транспарантами в руках.

Помимо этого, сварливые коротышки периодически хотят есть и спать. Если не уделять достаточно внимания их требованиям, то подчиненные вконец отобьются от рук и разбредутся по подземельям в поисках хлеба и зрелищ. Как видно, громадный выводок из тридцати гномов гораздо менее подходит для исследования земных недр, чем небольшой отряд из пяти-шести особей.

Впрочем, зачастую без репродуктивной функции просто не обойтись. Во-первых, период жизни гномов ограничен сроком в 24 дня, и если их не "спаривать", то через три с половиной недели игроку придется отказаться от любых притязаний на кольца Одина, оставив под землей лишь истлевшие трупы недавних союзников. Кроме этого, в Нижнем Мире часто встречаются враждебно настроенные существа и опасные плотоядные растения. И те, и другие никогда не упускают случая отведать бифштекса из свежей гномятины. В том случае, если кому-то из них это все же удается, недостающего члена семьи всегда можно заменить новеньким гномиком. Новорожденный младенец, оснащенный островерхим колпаком и ослепительно-белым "памперсом", будет долгое время наполнять тишину пещер капризным нытьем и гоняться за червяками, а спустя сутки достигнет размеров взрослого гнома и уже сможет быть полезен в любом качестве — в том числе и, как говорится, стать отцом или матерью.

Век живи, век учись

Как и героев RPG, гномов можно "накачивать" в различных умениях, куда входит обработка дерева, добывание и приготовление пищи, работа по камню и металлу, сборка зданий, алхимия, боевое искусство и т.п. Все вышеперечисленные премудрости постигаются различными способами. Например, для освоения навыков работы с древесиной гнома



▲ У гномов очень потешная анимация. Вот эта дамочка, к примеру, увлеклась аэробикой.

▲ Отнюдь не языческий праздник, а всего лишь хомякоферма доброго отшельника.

можно заставить без устали рубить грибы либо усадить за чтение предметной литературы. Последний путь, естественно, позволяет работнику гораздо быстрее достичь необходимой кондиции и не тратить время попусту. Что касается учебных пособий, то отыскать их не так уж и сложно — фолианты с древними знаниями часто встречаются внутри деревянных бочек, в изобилии разбросанных по закоулкам туннелей.

Накопление опыта в каком-либо из видов деятельности позволяет работникам быстрее осваивать новые технологии, а также изобретать различные мудреные штуки и приспособления. Помимо прочего, при низком уровне развития в области, скажем, стрельбы гном не сможет использовать некоторые подручные средства для разборок с враждебными существами. К счастью, детям передаются способности родителей, и их не требуется развивать по-новому, истерично выискивая в катакомбах бочки с умными книжками. Непрерывное накопление опыта позволяет гномьему клану постепенно прогрессировать и достигать больших свершений на поприще науки и техники.

Поначалу имея в распоряжении лишь переносной мангал для грибных шашлыков и жалкое подобие индейского вигвама, гномы постепенно начинают осваивать все премудрости фермерского образа жизни, разводят в неволе хомяков, обзаводятся лифтами и увеселительными заведениями... В итоге клан может достичь немалых успехов даже в сфере ядерной физики и построить самый настоящий реактор.

Все создаваемые нашими подопечными сооружения можно при случае упаковать в компактные ящички и перенести с одного места на другое. По мере углубления в земную твердь гномам предстоит часто мигрировать и окапываться в самых различных пещерах. А поскольку чтобы, допустим, сколотить из грибных ножек и шляпок лесопилку, потребуется довольно много времени и ресурсов, ее легче просто перетащить на новое место, чем конструировать заново.

▲ Гном на грибоповале. Из грибов тут можно даже лесопилку построить.

Путь в никуда

Именно так можно назвать наше путешествие, ибо изначально никакие даже самые скандинавские боги не смогли дать гномам подсказку, где следует искать пресловутые кольца. Кажущаяся поначалу заветной фраза "кольца сокрыты под землей" с погружением в толщу грунта приобретает пугающий смысл. Как вскоре выясняется, рыть туннели можно во всех направлениях на какую угодно длину и глубину.

Впрочем, не стоит особо расстраиваться из-за того, что искомые кольца не оказались спрятанными под близлежащей корягой. Гигантский волкодав, как и его бессмертный хозяин Один, дней не считает и еще не скоро догадается устроить апокалипсис. Благодаря этому в запасе у гномов есть достаточно времени, чтобы и артефакт найти, и пожить в свое удовольствие. Тем более что под землей им еще не единожды выпадет возможность поучаствовать в различных приключениях (помимо основной миссии, в игре есть около сорока дополнительных квестов).

Кроме уже упоминавшихся выше гномоедов, на пути к заветной цели отряду будут встречаться и другие гномьи кланы. Несмотря на то, что внешне все гномы мало различаются между собой, самоуправство нашего "братства кольца" на чужеземной территории может спровоцировать агрессию со стороны хозяев. Поэтому, прежде чем стащить в одном из селений пару бочонков пива или порубить на щепы чей-то гордый штандарт, стоит хорошенько подумать о последствиях и возможных путях отступления. Тем более что в подземных племенах нередко попадаются на редкость могучие воины, способные разорвать весь наш отряд на кусочки. К тому же, в некоторых случаях чужие гномы и сами бывают рады поживиться скарбом пришельцев, так что не стоит кидаться с распростертыми объятиями к каждому, у кого есть колпак, борода и короткие ноги.

Ложка пепси в бочке эля

Куда ж без этого? Увы, несмотря на всю потрясающую увлекательность **"Гномов"**, в игре есть и пошлые недостатки, первое место среди которых занимают совершенно бесполезные "вращательные" функции камеры. Менять ракурс можно в пределах лишь нескольких градусов, причем играть удобно лишь в одном положении. Кого-то может вывести из себя и достойный движка Build (**Duke Nukem 3D** все помнят?) задний план на открытых пространствах. Но самый главный враг **"Гномов"** — это их собственный движок исключительной тормознутости. И ладно было бы из-за чего тормозить... Так нет — графика тут в лучшем случае двухлетней давности, но при этом картинка даже на хорошем компьютере упорно отказывается сменяться чаще сорока раз в секунду.

Зато музыку написали хорошую. Лирические интонации сменяются гномскими военными маршами, а потом незаметно и плавно окрашиваются в мажорные тона. Ну а уж озвучка вызывает если не гомерический хохот, то улыбку до ушей — точно. Обязательно послушайте, что бормочут гномы, перебравшие пива...

В общем, несмотря на все недоделки, недодумки и жуткую тормознутость, **"Гномы"** получились хорошей и веселой игрой. Кстати, игра действительно вся сплошь пронизана юмором (скриптовые ролики смотреть всем!). Ну вот скажите, например, почему хомяки так не любят гномов? Да потому что у гномов хомяки считаются деликатесом, и они любят не только отведать хомяка-гриль, но и выкурить сигару с "хомячным" привкусом, и даже выпить "хомячное" пиво! ■



▲ Свирепая драка с крысомонстром. Боец Ларс (на фото слева) в отличном настроении и здоров на все 100% — видимо, потому что сам не дерется.

Дождались?

Пройти долгий путь от воспитателя яслей до начальника атомной станции, найти древний клад и не рехнуться от безысходности в подземных казематах! Забавный сплав легкого экстрима и шизофреничного веселья.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Grandia 2

Эти игры — редкие гости в наших дремучих краях, где рис едят ложкой и пьют пиво из горлышка, где не чтят Хагакурэ, где слово "манга" неизбежно ассоциируется с экзотическими фруктами, а аббревиатура RPG воспринимается только с приставкой "AD&D" или, на худой конец, "post-nuclear". Играть в настоящие "японские" RPG — удел обладателей настоящих "японских" приставок. На PC эти игры появляются только в виде портов или неуклюжих местечковых подражаний вроде Septerra Core... Сегодня — как раз один из таких редких случаев. Мысленно вспомните раскладку кнопок геймпада, отхлебните теплого сакэ и встречайте Grandia 2, очередного резидента из страны бусидо, сакуры и восходящего солнца.



Жанр:	jRPG
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Game Arts
Издатель в России:	Новый Диск
Похожесть:	Final Fantasy 8, Septerra Core
Необходимо:	CPU 450 MHz, 128Mb, 12Mb 3D уск.
Желательно:	CPU 800 MHz, 256Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Отсутствует
Сколько CD:	Два
Сайт игры:	www.gamearts.co.jp/products/grandia2

Сделано в Японии

Попробуйте представить, как в один прекрасный день у Барби и всех ее друзей внезапно поехала крыша и, побросав пластмассовые чайные кружки, они дружной толпой отправились мочить террористов в сортире ближайшего кукольного домика. Страшно?.. При первом знакомстве с **Grandia 2** постарайтесь сохранять самурайское хладнокровие и не воспринимать более чем оригинальную художественную манеру игры близко к сердцу. *Так надо*, понимаете? Изображать лица персонажей с огромными глазами и полным отсутствием всяких признаков рта и ушей, создавать ужасное нагромождение аляповатых бэкграундов, населять мир "случайными" монстрами и позволять записывать игру не где захочется, а только в специально отведенных местах — все это древнейшие традиции восточного RPG-строения, и смеяться над ними по меньшей мере неэтично.

Создатели **Grandia 2** не отошли от сих неписаных традиций ни на шаг. Здесь и лихо закрученный, но без ветвлений сюжет про древних богов и их старинные проклятия, и уникальная боевая система — помесь real-time с походовкой, и несколько однобокий механизм набора опыта с линейным ростом "уровней" персонажа, и безразмерный инвентарь, в котором с легкостью умещается комплект из двенадцати боевых топоров, пятидесяти склянок с лечебным зельем и доброго десятка штопаных тапочек с AC+1... Японская RPG в собственном соку, "аниме-ролевка" как она есть.

Как все закручено!

Сюжет **Grandia 2** переносит нас в странный мир, в котором магия и технология умудряются мирно сосуществовать, где на противоположной стороне улицы от лавки по продаже магических зелий и лечебных корешков располагается фабрика с чадящими трубами доменных печей. Главный герой всей саги — Рюдо, обладатель сумасшедшей прически, скверного характера и дурных манер, охотник за наградой и пройдоха из гильдии "телохранителей по найму" — во время выполнения очередного задания становится свидетелем таинственного религиозного ритуала. Много лет назад в мире отгремела Великая битва Добра со Злом ("Неужели за все это время нельзя было придумать более подходящего названия, чем битва Добра со Злом?" — искренне удивляется наш герой), а ритуал освободил из заточения то самое Зло — темного бога Вольмара. Злодей, ясное дело, мечтает о реванше. Он вселяется в тело юной жрицы Елены, и ее телохранитель Рюдо вынужден искать путь к древнему храму, служители которого смогут изгнать Вольмара. Путешествие осложняется тем, что у Елены после ритуала начинается натуральное раздвоение личности. Ее второе, темное "я" (которое носит звучное имя Милления) появляется каждую ночь и втягивает наших героев в очередную заварушку... Короче говоря, сюжет весьма запутан, однако в данном случае это скорее относится к числу безусловных плюсов. Эдакий мини-сериал с продолжением.

Все герои **Grandia 2** — не ходячие наборы экранов статистики, а настоящие личности, и это еще одна положительная особенность jRPG. Отлично проработанные, четко узнаваемые и ярко выраженные характеры: циник и оптимист Рюдо, пуританка и поборница справедливости Елена, свихнувшийся на собственном благородстве Зверочеловек, наивный и в то же время нахальный искатель-приключений-на-свою-голову юный Роан, случайно прибившийся к команде, и многие, многие другие. Благодаря удачно организованному общению между членами нашей банды линейный сюжет преображается, внезапно обрастает деталями, быстро захватывает и не оставляет равнодушным до самых финальных титров. Очень приятно, знаете ли, после очередных побоищ в кишащем брандашмыгами подземелье выйти на свежий воздух, поставить палатку и под стрекот цикад поболтать с соратниками у костра. И таких "лишних" для любой западной RPG моментов в игре — великое множество.



▲ Минотавр, один из первых боссов. Без боя сдаваться не намерен.

Все гениальное... сложно понять

Бои с многочисленными недругами здесь проходят в реальном времени... но в строго пофазовом режиме. Впрочем, это обычное явление во всех jRPG.

Сражение поделено на "активную фазу" и "период ожидания". В то время как трехмерное поле застывает в неподвижности, в правом нижнем углу экрана происходит ожесточенная гонка маленьких иконочек (изображающих героев и их врагов) по широкой полосе, символизирующей течение игрового времени. Синяя полоса — период ожидания: иконочки, соревнуясь в скорости, медленно переваливаются с деления на деление. Красная полоса — ключ на старт: наступает "активная фаза" — время махать мечами и бить по вражьим мордам какими-нибудь залежавшимися в инвентаре термоядерными нунчаками. Впрочем, если враг достиг "активной фазы" раньше нас, то и право первого пинка отходит к нему... если вы, конечно, вовремя не поставите блок.

Не понимаете, о чем речь? Ладно, попробуем зайти с другой стороны: при переходе из одного режима в другой время останавливается — и начинается долгий этап раздумий и прикидок. У каждого персонажа в вашей команде есть всего два типа удара — combo и critical. Причем если первый — обычное шинкование противника серией мощных ударов в область чайника, то второй бьет значительно слабее, зато отбрасывает недруга из "активной фазы" обратно в зону "периода ожидания". Осознаете, что все это значит применительно к бою? Если на нас к этому времени уже мчится проклятый враг, то "фазовое отбрасывание" трактуется как защита, а иногда даже как переход в контрнаступление. Затейливо? Сложно? Только на словах — достаточно хоть раз увидеть систему в действии, как вы тотчас почувствуете всю простоту и изящность такого подхода. И это не говоря уже об эстетическом удовольствии от сцены тараканьих бегов иконочек, которая тут же визуализируется в виде жестокой anime-драки из вашего любимого японского мультфильма.

Небогатый (только на первый взгляд!) выбор из двух ударов открывает перед играющим невиданные доселе горизонты стратегического планирования. Что выгоднее в сложившейся ситуации — яростно настучать по рогам ближайшей горгулье или же точечным ударом увесистой дубинки сорвать подготовку деструктивного заклинания вон того мерзкого старикашки-колдуна? Проблемы выбора усугубляются и тем фактом, что по мере становления наших героев на крепкие экспириенсовые ноги в их арсенале появляются так называемые "special moves", или, по-нашему, магия. Самые сложные и мощные "заклинания" требуют некоторого времени на подготовку и сопровождаются оглушительным салютом спецэффектов. Огонь, вода, молнии, метеоритные дожди, землетрясения и вызов гомункулусов из параллельных измерений — по части зрелищности это представление занимает первое место во всей игре.


Очередная ссора наших героев. Еще чуть-чуть, и дело дойдет до рукоприкладства.

Брак при производстве

Игру **Grandia 2** делают многочисленные детали. Обстановка задников поражает детализацией: разнообразная кухонная утварь на столах, картины, занавески, шкафы... Или даже не так: картиночки, занавесочки, шкафчики — слишком уж тяжело отделаться от ощущения некоторой "кукольности", игрушечности всей обстановки. В пряничных домиках живут шоколадные человечки, по улицам бродят многочисленные оловянные солдатики, совершенно ненужные для сюжета, но отлично разбавляющие атмосферу запустения, а многочисленные куклы-NPC пищат о чем-то тонкими покемоньими голосками. Все это так сильно контрастирует с недетским, в общем-то, сюжетом и непридуманной жестокостью мира, что где-то в глубине души рождаются самые противоречивые чувства.

Зато что уж действительно не вызывает сомнений — бесподобная озвучка и чрезвычайно стильная музыка с участием вокала в нескольких композициях. Любая локация, да и каждый более-менее видный сюжетный персонаж обладают собственной, хорошо узнаваемой музыкальной темой, а многочисленные боевые речевки постоянных обер-злодеев озвучены профессионально-разъяренными актерами. Всячески уважаем.

И напоследок раскроем страшную правду: **Grandia 2** на самом деле портирована (ужас, ужас!) с покойной ныне приставки Dreamcast, что не могло не сказаться на "удобстве" управления. Кидать камни в огород интерфейса можно практически бесконечно: мышиный курсор отсутствует как класс, все перемещение по многочисленным оконцам не вполне интуитивно-понятного интерфейса осуществляется при помощи хитрой комбинации курсорных и функциональных клавиш, а управление безразмерным инвентарем превращается в сущий кошмар. Человек, конечно, не скотина и привыкает буквально ко всему, но коновалы из **Ubi Soft** получают серьезный выговор: раз уж озаботились установкой



высоких PC-стандартов в графике (в оригинале игра шла в том, что называется "телевизионным разрешением", — уже не 320x200, но еще и не 640x480), то могли бы заодно и мышь прикрутить...

Итак, закономерные выводы: японская RPG во всех смыслах этого понятия, с родовыми недостатками, но и традиционными достоинствами. Если вы ярый поклонник жанра, то **Grandia 2** уже наверняка есть в вашей коллекции, а ежели нет... то никогда не поздно попробовать. Редкая все-таки птица в наших лесах: зафанатеть, может и не зафанатеете, но хотя бы узнаете, какую альтернативу "классике" выбирают наши восточные соседи. ■

Церемония перевоплощения Елены подходит к концу, но отважный герой, появившись, как всегда, в последний момент, путает все карты.


На фоне убогих лачуг рабочего люда дом местного градоначальника поражает богатством обстановки.

Дождались?

Настоящая "made in Japan" RPG без купюр. Настоятельно рекомендуется к ознакомлению всем поклонникам жанра.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	7.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	4.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 7.5



Юрий Кузьмин |ykuzmin@rambler.ru|

Jane's Attack Squadron

Марка Jane's должна вызывать у любого западного покупателя ощущение надежности и исторической достоверности. Потому что Jane's — старейшее частное разведывательное агентство, которое уже 120 лет занимается сбором сведений о вооруженных силах стран мира и продажей этих сведений всем желающим. Основатель фирмы (у него и фамилия была такая — Jane) любил рисовать броненосцы и прочие красивые кораблики. А потом начал продавать сборники рисунков. Да еще с краткими характеристиками. Почему-то его не посадили, а даже наоборот.

Жанр:	Авиасимулятор
Издатель:	Xicat
Разработчик:	Mad Doc Software
Похожесть:	Ил-2, WWII Fighters, European Air Wars
Необходимо:	CPU 300 MHz, 64Mb, Riva TNT 2
Желательно:	CPU 600 MHz, 128Mb, GeForce 2
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.xicat.com/games/JanesAttackSquadron.html

Кто печет блины

С тех пор **Jane's** шпионит про все на свете. Один из ее продуктов — ежегодный сборник Jane's: All About World Aircrafts, цена сборника — от 1000 до 2000 долларов. Еще **Jane's** любит делать компиляции из своих книжек и продавать их уже по нормальной цене. Например, в Москве можно купить Jane's Encyclopedia of Aviation, Jane's WW1 Fighters, Jane's WW2 Fighters и другие книжки. Правда, знакомство с ними вызывает разочарование: приведены очень краткие характеристики, не совсем достоверные схемы и данные с явным англо-американским уклоном.

Сайт агентства **Jane's** — ***www.janes.com***. Правда, большая часть разделов платная.

Сама фирма **Jane's** симуляторы не выпускает, а просто сдает свое имя в аренду, позволяя пользоваться данными опубликованных ею книг. Но, разумеется, проверяет получившуюся игру на достоверность. В собственном понимании. Правда, предыдущие симуляторы, вышедшие под маркой **Jane's** (**Jane's F-15** и **Jane's USAF**) — особой достоверностью не блистали. Чего только стоит стеклянная кабина (в смысле, с прямоугольными цифровыми дисплеями), которую умельцы-разработчики поставили на всех F-15, начиная с модели 1972 года!

Вот и сейчас авторы игры не **Jane's**, а компания **Mad Doc Software** (не путайте с авторами "Штурмовика" **Maddox Games**), основанная в ноябре 1999 года группой разработчиков во главе с доктором **Дэвисом** (Ян Лэйн Дэвис). До этого группа **Дэвиса** отвечала за искусственный интеллект в играх **Civilization: Call to Power**, **Star Trek TM: Armada** и **Dark Reign**. Симулятор **Jane's Attack Squadron** — первая попытка компании на поприще этого жанра.

Кина не будет

В качестве заставки разработчики использовали кадры фронтовой кинохроники. Какой такой хроники? Времен Второй мировой, известно. Именно этой войне и посвящена игра.

Кадры хорошие, но вот качество видео — отвратительное. Пиксели размером с голову орка из первого **Warcraft** вызывают желание нажать Escape уже на четвертой секунде.

Ну ладно, возможно, разработчики нарочно ухудшили качество видеоряда, чтобы заставку "тянули" даже слабенькие машины. Смотрим дальше. Дальше появляется меню и раздается громкая и радостная музыка в духе оркестра Глена Миллера. Беда в том, что она звучит как в американской кампании, так и в немецкой. Помните, как в **"Ил-2"** музыкальная тема сменялась буквально на лету? А здесь — дудки, американская игра должна оставаться американской. И не выпендривайтесь, товарищ Сидоров, прослушайте ваш любимый американский джаз. Даже если вас зовут Рудель и вы летаете на Fw.190.

Состав меню обычный — сингл, мультиплеер, учебник, настройки, энциклопедия. Так как без хорошей теоретической подготовки в воздух подниматься не рекомендуется, я отправился листать энциклопедию. И вот тут увидел, что симулятор действительно от **Jane's**. Тексты очень интересны. Неудивительно — это соответствующие статьи из справочников **Jane's**. Я, например, с большим удовольствием прочел об организации железнодорожных перевозок в Германии. Но трехмерных моделей, как в **"Ил-2"**, вы не увидите. Только черно-белые статичные изображения этих самых моделей. Ни тебе покрутить, ни приблизить. Словом, сиди и смотри. Пока не надоест.



▲ **Над английскою равниной гордо реет "Либерейтор". Узнать B-24 можно, но модель все-таки грубоватая.**

Тяжело в ученье — а в бою еще хуже

Полюбовавшись картинками, я запустил обучающую миссию. И увидел, что реализована она куда хуже, чем в **Microsoft Flight Simulator** или в **"Ил-2"**. Ни дружелюбных инструкторов, ни контекстных подсказок — это просто полет в стандартных метеоусловиях со стрельбой по мишеням.

Но и такого "обучения" было достаточно, чтобы понять, в чем один из самых серьезных недостатков игры. Без джойстика в ней делать нечего. Если в **"Ил-2"** с одной только клавиатурой можно успешно пройти миссию, то здесь вряд ли такое удастся. Все машины, даже громоздкие бомбардировщики, ведут себя в воздухе до отвращения неустойчиво. Игра превращается в пытку. B-24 при малейшем прикосновении к клавиатуре норовит задрать нос в небеса, после чего срывается в штопор. Поэтому, если у вас нет джойстика — не покупайте **Jane's Attack Squadron**.

Однако настоящий шок я получил при взгляде на приборы. Мало того, что шкалы приборов одинаковые у всех самолетов, но они еще и совершенно неразборчивы! Выходит, что приборная доска играет чисто декоративную роль. Управлять самолетом можно, только глядя на цифровые "подсказки" в левом нижнем углу экрана (скорость, высота, азимут). Все это придает игре стойкий привкус аркадности, и, поскольку пользоваться "нормальными" приборами нельзя, избавиться от него не удается.

Клавиши управления стандартизованы, и это приводит к забавным несуразицам. Воздушные тормоза работают и на тех самолетах, на которых их никогда не было. Закрылки у всех машин отклоняются на одинаковые углы. И еще один режущий глаз американизм: приборы градуированы в футах и милях. На всех самолетах. В том числе и на немецких.

Завершив курс обучения, я решил, что пора отправляться в бой. И выяснилось, что из 16 обещанных



▲ Мы над целью.

▲ А вот и обещанный nose art.

самолетов разработчики реально использовали отнюдь не все. В игре только две кампании, в обеих вы играете на истребителях. Одна (немецкая) начинается в 1943 году, другая (американская) — в 1944-м. Охвата "всей войны" нет и не предвидится. А кроме кампаний, на диске всего 5 (!!!) отдельных миссий. Две американские (P-51D Mustang и B-24), английская (Spitfire) и две немецких (Ju.88 и Fw.190A)

Правда, есть еще Quick Mission's Builder. Вы определяете состав своих сил и сил противника, задачу, которую надо выполнить, — и оказываетесь в самой гуще боя. Перед вылетом вы выбираете боевую нагрузку, но это просто "бомбы", "торпеды" или "ничего". Той конкретики (шесть РС-82 или четыре ФАБ-100), к которой мы уже привыкли, нет и в помине.

А в остальном, прекрасная маркиза...

Графика **Jane's Attack Squadron** могла бы считаться неплохой года три назад. А сейчас, особенно после стандартов, установленных с выходом **"Ил-2"**, — игра выглядит просто неприлично. Все время встречаются щели между полигонами, а их количество на модель оставляет желать много лучшего. Но вместе с тем, почти каждый аэроплан индивидуален — чувствуется американское происхождение симулятора. Nose painting — картинки на носу фюзеляжа — разнообразны и интересны. Здания и наземная техника сделаны довольно хорошо. Но вот ландшафт выглядит слишком плоским, что особенно чувствуется при низковысотных штурмовках. Текстуры низкого разрешения тоже не добавляют желания подлетать близко к земле.

При этом движок предъявляет даже большие требования к компьютеру, чем движок **"Штурмовика"**. Особенно заметно подтормаживание при поворотах. Но на средненькой по теперешним временам машине (Celeron 433) игра идет довольно гладко. Доступны разрешения от 640x480 до 1600x1200. С наивысшим разрешением рекомендуется играть на машинах с Athlon 1,2 GHz и GeForce 2 — вот тогда никаких тормозов вы не заметите.

Что очень радует, так это соответствие местности реальным картам. Я сравнивал с атласом от Intergraph (это американская компания, выпускающая геоинформационные системы) — сходится. Разработчики говорят о миллионе квадратных миль топографических карт (2,5 миллиона квадратных километров) — и это похоже на правду.

Клавиши управления расположены удобно (хотя все их можно и переопределить). Но такие нужные функции, как ускорение-замедление времени или "прыжок" к следующей контрольной точке, простонапросто отсутствуют. А ведь это все-таки игра, и не всегда есть настроение по полчаса лететь над однообразно ровными волнами Северного моря.

А вот мультиплеер реализован просто отлично и продолжает традиции симулятора **B-17: Flying Fortress**. В экипаже одного самолета могут быть несколько человек! Одновременно могут играть до 8 человек.

На диске есть редактор миссий и редактор физических моделей самолетов (ау, где ты, историческая достоверность?). Увеличить мощность двигателя до 100000 л.с. можно без особых проблем, при этом конструкция от возросшего скоростного напора не разрушится. В целом же физическая модель полета куда более условна, чем в **Microsoft Flight Simulator 2002**.

А интерфейс игры показывает, что ее разработка действительно началась почти три года назад. Колесико мыши при прокрутке списков не работает. Хуже того, при передвижении по меню работают только "серые" клавиши, а клавиши дополнительной цифровой клавиатуры — нет.

С конвейера в музей

Честно пройдя несколько миссий, я вынул диск из дисковода и запустил **"Ил-2"**. А про себя подумал, что хорошее в игре есть: мультиплеер, точные карты местности, неплохая энциклопедия, точно смоделированное действие боеприпасов и правильная модель повреждения самолетов. Но все-таки **Jane's Attack Squadron** опоздала на пару лет. Ни движок, ни качество моделей, ни наконец, объективность и историчность не выдерживают сравнения с **"Ил-2"**. ■



▲ В прицеле — Mustang. Справа вверху — окно телекамеры, справа внизу — параметры самолета противника. Выделение врагов красным цветом. Типа, так оно и было в 1944-м.

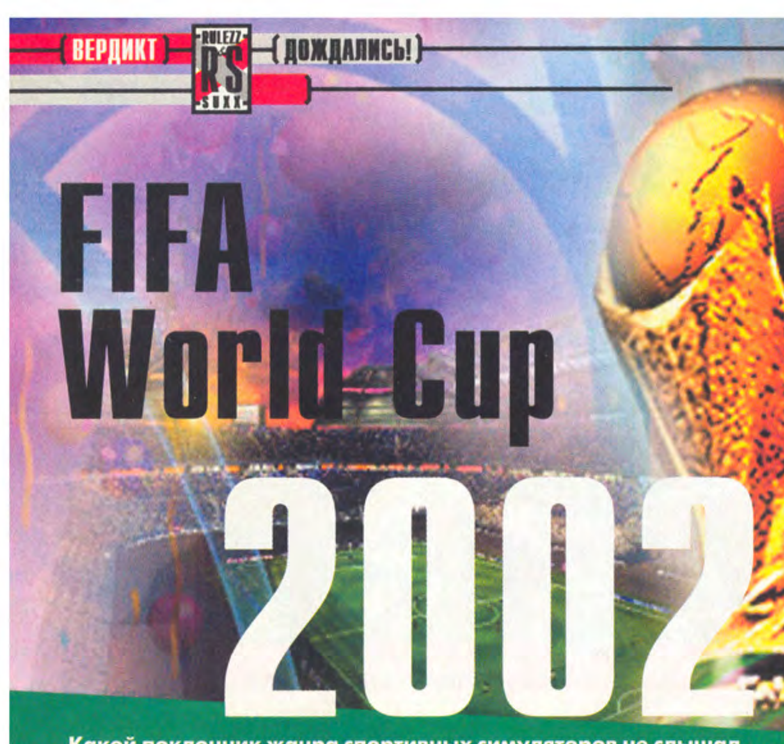
Дождались?

Ради этого симулятора американской версии войны можно оторваться на пару часов от "Ил-2" — чтобы почувствовать разницу. Хотя мультиплеер действительно хорош.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей ●●●●●●●○○○	7.0
Графика ●●●●●●○○○○	6.0
Звук и музыка ●●●●●●●●○○	8.0
Интерфейс и управление ●●●●●●●○○○	7.0
Новизна ●●●●●○○○○○	5.0

Рейтинг "Мании" 7.0



FIFA World Cup 2002

Армен Есаулов
(undead@igromania.ru)

Жанр:	Футбольный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Издатель в России:	SoftClub
Похожесть:	FIFA 2002
Необходимо:	CPU 233 MHz, 64Mb, Riva TNT2
Желательно:	CPU 733 MHz, 128Mb, GeForce
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://uk.worldcup.europe.ea.com

Какой поклонник жанра спортивных симуляторов не слышал про EA Sports? Эта компания прочно закрепилась на игровом рынке, каждый год выпуская первоклассные симуляторы баскетбола, бейсбола, хоккея, регби, американского футбола и *соккера*. Вот и теперь, в преддверии грядущего чемпионата мира по футболу, ребята из EA Sports подумали, что неплохо было бы срубить на этом событии деньжат, а заодно порадовать своих поклонников. Думали они, думали и, наконец, выдумали.

Золотая бутса

Согласитесь, из года в год кормить геймеров качественными, но одинаковыми по своей сути играми и при этом получать солидные доходы — задачка не из простых. Но у EA Sports каким-то магическим, лишь ей известным образом получается так делать. По всему миру толпы фанатов серии выстраиваются в очередь за долгожданными коробками с надписью "FIFA". В головах крутится единственная мысль: "Что нового?". Ведь действительно, при нацеленности на конкретный вид спорта очень тяжело не повторяться. Тем более когда речь идет о таком спорте, как футбол. Это вам не Формула-1, здесь нет десятков разнообразных настроек, от которых зависит поведение болида на трассе. И тем не менее, EA Sports не топчется на месте — напротив, разработчики неустанно идут вперед.

А впереди у нас событие с большой буквы, прекрасно подходящее для выпуска очередной "Фифы". Даже если вы не относите себя к футбольным болельщикам — про грядущий чемпионат мира в Японии и Корее знаете наверняка. У азиатов невольно зарождаются вопросы: "Почему чемпионат проводится сразу в двух странах? Неужто стадионов на всех не хватит? Или бледнолицые нам не доверяют?". Ну что я могу сказать? Доверяем. Но проверяем. Ведь общеизвестно, что восток — дело тонкое. Да и деньжат при таком раскладе можно побольше заработать.

Зри в корень

Практики создания игр "по мотивам" чемпионатов у EA Sports не было, поэтому многое пришлось делать с нуля. Для начала, само собой, разработчики заручились поддержкой официальных лиц и лицензией на использование всяческих логотипов и символов чемпионата, которые активно используются в игре. Должен сказать, что эти зверюшки выглядят куда более симпатично, чем какие-то пьяные мутанты, придуманные для олимпиады в Греции. Ну да ладно, зверюшки зверюшками, а есть вещи и поважнее. Например, стадионы. Стадионов в FIFA World Cup 2002 всего 20 штук, есть даже крытые. Не знаю, так ли они красиво выглядят в действительности, но игровой вариант — просто сказка. Особенно эффектно смотрятся ночные матчи.

Раз уж речь зашла о непременных атрибутах чемпионата, следует упомянуть и сборные команды. На выбор предлагается 41 команда-участница (плюс скрытые "дрим-тимы": европейский, азиатский, американский, африканский и, наконец, мировой). Все команды составлены грамотно, с учетом их официальных заявок. Тактические построения на поле и характеристики отдельных игроков также не вызывают нареканий. Что касается упомянутых выше команд "всех звезд", то они постепенно становятся доступными после успешного завершения чемпионата выбранной нами сборной. Придется на славу потрудиться, но поверьте мне — оно того стоит. У звездных игроков есть серьезные аркадные бонусы: один, например, очень быстро бегает, а другой бьет по мячу так, что тот летит словно комета. Вы, конечно, можете не забивать себе всем этим голову и спокойно играть товарищеские матчи, дело ваше. Но я по долгу службы все же потратил некоторое время на прохождение (назовем это так) чемпионата несколькими командами на различных уровнях сложности.

▲ Никто не остановит эту комету.

Старый конь борозды не испортит

Говоря о нововведениях FIFA World Cup 2002, нужно сказать несколько слов об управлении. С каждой серией FIFA оно прогрессирует, и FIFA World Cup 2002 — не исключение. Контролировать борьбу на "втором этаже" стало намного легче, а акробатические выпады с мячом — вообще песня (особенно в замедленном повторе). Одно нажатие кнопки, и Бэкхем выполняет точный удар через себя. Мяч в воротах, трибуны ревут. Впрочем, по большей части управление такое же, как и раньше. Виртуальные игроки с радостью выполняют подкаты, финты, играют в пас и в стенку, ускоряются при необ-



▲ Улыбочку!

▲ Выход 1 на 1. Роковой момент для вратаря.

ходимости, отбирают мяч у соперника и с силой бьют по воротам.

Кстати, о соперниках. AI в FIFA держит марку. И если на уровне сложности "новичок" начать атаку с середины поля, обвести трех-четырех футболистов противника, включая вратаря, и забить гол в ворота — не проблема, то на "мировом классе" AI хищно обнажит все 32 зуба. Даже Фигу придется попотеть, чтобы в одиночку обыграть двух-трех соперников. Хотя некоторые основы обводки AI знать не помешает. Лучше всего на любом уровне сложности проходит стандартный прием — игра в стенку с забеганием. Демонстрирую ситуацию. Два игрока рвутся к воротам. Как только игрок с мячом встречает на своем пути препятствие в виде пары соперников, он отдает пас бегущему сзади, а сам при этом продолжает движение вперед. Футболист, получивший мяч, тотчас пасует его обратно (желательно вЕрхом). Если все сделано грамотно, то офсайда не будет, и вы выйдете с вратарем один на один. Причем здесь есть еще один интересный момент. Чем выше уровень сложности, тем реже вратарь выходит из ворот. По крайней мере, в ситуации "лоб в лоб". Как мне кажется — зря. Обыграть вратаря на выходе все же несколько сложнее, нежели пробить пенальти. Впрочем, что это я занудствую? В вашем распоряжении — полноценный мультиплеер, так что вы при желании сможете добавить в игру элемент человеческой непредсказуемости. А там уж хоть все время в районе одиннадцатиметровой отметки стойте.

Душевно!

Чем-чем, а музыкальным сопровождением FIFA World Cup 2002 меня ну очень сильно порадовала. Все дело в том, что разработчики решились-таки отойти от привычных роковых тем и сделали ставку на классическую музыку. Молодцы! Оркестровые нотки в исполнении ванкуверского симфонического оркестра приходятся как нельзя кстати. Оглушительное звучание фанфар после забитого мяча может легко смениться унылыми мелодиями, отдаленно напоминающими "Реквием" Моцарта. Если вам не нравится такой подход и вы предпочли бы в очередной раз послушать в FIFA тяжелый рок, можете кинуть в меня дохлого сома. Но не буду увлекаться рыбной темой, продолжу про звук. В FIFA World Cup 2002 мы вновь услышим комментаторов с ярко выраженным английским говором. Иногда они пытаются шутить, но плоский английский юмор неподвластен космическому разуму русского человека. Помимо музыки и комментаторских реплик, в игре присутствует шумовое оформление — ревут трибуны, перекликаются игроки и т.д.

▲ Вот он, вожделенный чемпионский кубок.

В области графики EA Sports по-прежнему на высоте. Стадионы, толпы зрителей, фейерверки, лазерные эффекты и прочая мишура радуют глаз. Модели игроков выполнены с математической точностью. Если начать придираться, то можно заметить мелкие огрехи в области лица, но общего хорошего впечатления они не портят. Несколько хвалебных реплик стоит произнести и в адрес замедленных повторов. Камер стало больше, а отлично прижившаяся в играх технология slo-mo процветает и здесь. Правда, подкаты на реплеях порой выглядят слегка парадоксально. Выражается это вот в чем: вы еще не коснулись ногой соперника, а он уже с надеждой на горчичник начинает падение. Это как воспринимать: как артистизм или как недоработку? По поводу артистизма в FIFA World Cup 2002 вообще отдельный разговор. Любой игровой эпизод вызывает у футболистов бурную реакцию. Например, если судья показывает игроку красную карточку, то изображение на вашем мониторе тут же превращается в театр мимики и жестов. Порой все это выглядит настолько натурально, что сам начинаешь верить в происходящее и искренне сопереживать. Это ли не виртуальная реальность?

В заключение хотелось бы упомянуть о наличии в игре бонусных видеороликов. В них официальные лица, игроки и просто болельщики делятся своими мыслями по поводу предстоящего чемпионата. Рекомендую посмотреть.

▼▲▼

FIFA World Cup 2002 — яркий представитель серии FIFA, практически без видимых нареканий. Лет эдак через двадцать, глядишь, и на стадионы вовсе ходить перестанут. Вместо этого по ТВ будут пересматривать свежий replay какой-нибудь FIFA 2020. А что? Если EA Sports будет совершенствовать жанр такими ударными темпами и дальше, это вполне может оказаться реальным! ■

Дождались?

Новая FIFA классична, как полное собрание сочинений Толстого. Виртуальный футбол без страха и упрека.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	9.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	4.0

Рейтинг "Мании" 9.0

Артем Платонов *(ultraweb@mailru.com)* **Алексей Макаренков** *(makarenkOFF@igromania.ru)*



Оружие и тактика в компьютерных играх

ИСКУССТВО УБИВАТЬ II

ЗАЧИСТКА АДСКОГО ЛАБИРИНТА

Красное солнце клонилось к закату, но все равно было очень жарко. Духоты не выдерживал даже пыльный, седой ковыль, он стелился и падал под подошвами ботинок. Тяжелое дыхание. Все-таки марш-бросок с полной выкладкой — не шутка. Тридцать минут наблюдения увенчались успехом — теперь я знаю периодичность и состав патрулей противника. Поудобнее устраиваю снайперскую винтовку. Прицеливаюсь. У меня в запасе минута тридцать секунд до тех пор, пока справа не появится патруль. Время пошло...

Плавно навожу прицел на объект. Глубоко вдыхаю, выдыхаю половину воздуха и плавно нажимаю на кнопку мыши. Выстрел. Фигура в прицеле валится, как подкошенная. Еще бы, дыра в голове — не фунт изюма. Охрана срывает с плеч автоматы и открывает неприцельный огонь в мою сторону. Ничего страшного. Пули выбивают фонтанчики земли метрах в пятидесяти ниже по холму. Винтовку за спину, достаю пистолет. Впереди — многокилометровый марш к точке "R", где меня заберет вертолет...

Дверь как дверь — обычная, серого цвета. За ней — враг. Пальцы нетерпеливо подрагивают на спусковых крючках, глаза неотрывно следят за любым движением через оптический прицел. Go, go, go! Ногой открываю дверь, швыряю гранату. Взрыв. Чей-то крик. Ага, нечего за дверью прятаться, это, знаете ли, чревато, когда за дело берется SAS. Врываюсь внутрь. В углу — желтые вспышки выстрелов. Смещаюсь влево и отвечаю. Фигура в маске валится на пол. Готов! С другого конца ангара слышна канонада — это вторая группа десантников ворвалась и ведет бой с террористами. Сзади меня страхует напарник. Засевший на балюстраде террорист вооружен швейцарской винтовкой с оптикой...

Задели! Ну ничего, еще процентов пятьдесят здоровья осталось, выживем. Опустошаю магазин в направлении противника, перезаряжаюсь, вихрем врываюсь наверх. Напарника уже успели положить. Сволочи! Смотрю счет. Странно, остался только я и один террорист. Где же он? Глухие звуки впивающихся в тело пуль. Черт, да где же он???

Terrorist Win. Обидно!

Оружие — это серьезно

"Если вы — дебил, то так и скажите, и нечего пистолет ломать!"

Выбор оружия некоторых геймеров при выходе на миссию иногда повергает меня в шок. Я начинаю смеяться. Потом, не исключено, я заработаю лишний фраг на человеке, который со снайперской винтовкой вышел на зачистку внутреннего помещения.

На вопрос, почему он выбрал именно этот тип оружия, фраг пожимает плечами и отвечает: "Ну как, это же круто!!!". Безусловно, лишний фраг — это круто. Если он заработан вами самими. Если вы сами превращаетесь в жертву неправильного выбора оружия, то это не круто.

Парадоксально, но огромное количество игроков в ответственном деле выбора оружия руководствуются принципами "круто — не круто". Как будто они будут участвовать в параде, а не в боевых действиях. Подсознательно человек понимает, что чем больше калибр, габариты и скорострельность, тем оружие лучше. Но забывает при этом, что ласты можно завернуть от одного пистолетного выстрела в лоб. Поэтому важно расклассифицировать для себя оружие по иной шкале, нежели "круто — не круто". И главным классифицирующим критерием должен стать ситуационный: в каких условиях нам придется воевать и какая задача перед нами стоит.

Стволы в кармане

Пистолеты и револьверы

Пистолеты и револьверы являются дешевым, малогабаритным и, в умелых руках, очень действенным оружием. Это плюс. Минус — короткая прицельная дальность и, в случае криворукости и косоглазости, невысокая убойность. В основном это оружие используется там, где можно по максимуму извлечь из пистолета его плюсы и так же по максимуму занизить минусы. То есть при бое на коротких дистанциях (внутри зданий, при плотной городской застройке, в лесу, в конце концов). Не старайтесь сделать из пистолета универсальное оружие — эта попытка заранее обречена на провал. Как и любое поползновение найти "универсальное оружие". Им пользоваться сможет только универсальный человек, коим вы, к сожалению, не являетесь. Потому что им никто не является в принципе.

Пистолеты-пулеметы

Переходим к следующей категории — пистолеты-пулеметы. Товарищи, которые судят по оружию "круто — не круто", обычно хватают любой попавшийся под руку пистолет-пулемет и заявляют, что "их автомат круче всех". После чего, скорее всего, у меня на счетчике появится еще один фраг. А товарищ задумчиво пораскинет мозгами, но так ничему и не научится.

Поясню, чем пистолет-пулемет отличается от автомата. Последние используют винтовочные патроны, как правило, калибров 7,62 и 5,45 (5,56 для НАТО) миллиметров. В то время как в большинстве пистолетов-пулеметов применяется пистолетный 9-мм патрон. Отсюда вытекает: дальность стрельбы чуть больше, чем у пистолета, и прибавляется автоматический режим стрельбы.

Что из этого следует? То, что пистолет-пулемет нужно применять там же, где вы до этого применяли пистолет. При бое в стесненных условиях, где требуется высокая скорость стрельбы и все дело решают секунды.

Гладкоствольное оружие

Следующим пунктом у нас стоят боевые гладкоствольные ружья. Фраги их обычно называют "помповыми дробовиками", хватают, всту-





пают в перестрелку с автоматчиками и пораскидывают мозгами. Фонтан, правда, получается крошечный, но тем не менее.

Боевые гладкоствольные ружья, или помповики, тоже хороши лишь при бое "в упор". На дистанции больше 50 метров от них толку еще меньше, чем от грабель, если вы, конечно, не используете боеприпасы с пулями (увы, в играх подобная возможность отсутствует, а все гладкостволки заряжаются дробью). Зато при выстреле в упор поражение получается очень высоким. Достаточно сказать, что в реальной жизни один выстрел картечными (или дробовыми) боеприпасами равняется очереди из пистолета-пулемета. Следовательно, ружья подходят лишь для боя в упор. За счет большого разлета дроби вам прощаются ошибки при прицеливании, поэтому иногда (иногда!) можно использовать огонь из дробовика в качестве поддержки атакующих товарищей.

Штурмовые винтовки

Это наиболее универсальный вид оружия из всех перечисленных. В играх они бывают двух типов — с возможностью стрелять в автоматическом режиме (их в странах бывшего соцлагеря называют автоматами) и особо кучного боя (их во всем мире называют снайперскими).

Автоматы характерны использованием мощного патрона с хорошими баллистическими характеристиками, а также вместительным магазином и способностью вести автоматический огонь. Минусом являются довольно большой вес и габариты. Если вы не играете в "экшен-стратегии", где массогабаритные характеристики для героев достаточно много значат, то лучше все время бегать с автоматом. Тем более что на него разработчики игр обожают вешать всякие прибамбасы, начиная с глушителя и заканчивая целой плеядой прицелов. Одинаково полезный как при бое в упор (за счет высокой скорострельности), так и при бое на средних дистанциях (за счет дальнобойности и прицельных приспособлений), автомат — идеальный выбор в играх жанра FPS-combat simulation.

Снайперки

На войне во Вьетнаме американские солдаты тратили около 200 000 пуль, чтобы убить одного вьетконговца. Парадоксально, но снайпер тратит на поражение цели в среднем 1,3 пули. Однако не все так просто, как кажется. Снайперские винтовки, при всей своей "крутости", занимают довольно узкую нишу в тактическом использовании. Научиться нормально стрелять из них может далеко не каждый, да и подходит снайперка лишь для средних и дальних дистанций боя. Она полезна там, где есть довольно обширные открытые пространства. В ближнем бою проигрывает даже пистолету. Этим обуславливается применение снайперской винтовки только в составе команды.

Пулеметы

В подавляющем большинстве игр описываемых здесь поджанров присутствует только один класс пулеметов — ручные. Помнится, в Half-Life встречался и станковый, но исключения из правил мы рассматривать не будем. Ручные — так ручные, ладно что не дикие.

Спору нет, фраг, обмотанный пулеметными лентами в стиле "революционный матрос" и держащий в руках десятикилограммовую "дуру", выглядит внушительно. Но только до тех пор, пока пулемет используется по назначению. Когда товарищ лезет куда-нибудь в катакомбы канализации, где не развернуться совсем, то ему вместе с пулеметом приходится ой как туго. И для него быстро наступает окончательный и бесповоротный кирдык.





Пулемет — оружие поддержки, что бы ни говорили фраги. Это не индивидуальное оружие! Поэтому используют его, как правило, в составе команды при четком согласовании с соратниками. Бегут в атаку наши — прикрывайте своих непрерывным автоматическим огнем (кстати, как и в реальной жизни, он здорово действует на психику врага). Бегут в атаку враги — старайтесь их прижать к земле и остановить атаку. Сначала автоматчики под прикрытием пулемета продвигаются вперед, затем пулеметчик под прикрытием автоматов занимает следующую позицию. Действуйте в комплексе.

Гранатометы и гранаты

И пулеметчикам, и автоматчикам желательно работать вместе с гранатометчиками. Правильно применять гранатометы ухитряются почти все — палят либо по групповым мишеням, либо по засевшим в хорошем укрытии врагам. Если гранатометов в игре не присутствует, можно воспользоваться ручными гранатами. Осколочные гранаты являются очень важным элементом в индивидуальной экипировке любого бойца. Применяются точно так же, как и гранатомет: либо по групповой цели, либо закидываются в укрытие, которое чрезвычайно трудно достать другим способом, кроме подрыва.

В чем сила, брат?

Надеюсь, вы уже сделали для себя нужный вывод: оружие надо выбирать, исходя из особенностей ландшафта и стоящих перед вами задач. Ожидается штурм здания? Берите пистолет-пулемет или автомат. Надо пробежаться пару километров по полю и снять охраняемого товарища издали? Лучший выбор — снайперская винтовка. Если будете действовать в группе, то распределите между собой роли. Пока снайпер с пулеметчиком контролируют передвижения противника, автоматчики подтягиваются и расстреливают врага в упор. Минимально возможная команда — три человека. У российских пограничников, действующих на границе с Афганистаном, обычно выходят на охоту следующей группой: автоматчик, пулеметчик, снайпер. При штурме здания команду можно чуть-чуть уменьшить — там обычно действуют двойками.

Мы плавно подошли к следующему пункту разговора — к командной тактике...

Командная безопасность

Я не знаю, как должно быть, но вы делаете неправильно!

Как избежать крайне печального события в игре — собственной смерти (или смерти ваших подчиненных — если вы играете в Tactic squad combat)? Ключевым моментом является тактика команды, в которой вы играете или которой руководите. Приведем разбор самого распространенного в играх, а также наиболее сложного варианта боя — в условиях плотной городской застройки.

В таких играх, как **Counter-Strike** или **Ghost Recon**, бой ведется либо в условиях помещения, либо на территории населенного пункта, "богатого" постройками. В таких случаях принято говорить о бое на близкой дистанции. Для командной игры данная ситуация самая сложная. Это хорошо знают те, кто хотя бы раз играл в Operation Flashpoint. Пока вы в поле, все идет более-менее гладко. Ваш отряд, если он достаточно велик по численности, может с легкостью подавлять огневые точки и боевые единицы противника. Обзор достаточно велик, и вести огонь можно на дальнюю дистанцию. При отсутствии насаждений практически всегда ясно, откуда можно ждать огневой атаки. Но ситуация меняется, стоит





отряду войти в город или село. Со всех сторон нависают стены домов, и уже неизвестно, откуда ждать нападения. В такой ситуации численность группы уже не дает столь выраженное преимущество в бое. Если же сражение переходит в здание, то основным фактором, определяющим исход боя, становится не количество членов команды, а личное умение каждого бойца. Данное утверждение верно как для реальных условий боя (на местности), так и для игр.

Тактика атакующих

Основной задачей игроков, в случае командной игры, становится предупреждение неожиданной атаки противника. В процессе боя на близкой дистанции это достигается использованием, скажем, дымовых и ослепляющих шашек. Один из членов команды, прикрывшись стеной, распахивает дверь, кидает в проем заранее активированную шашку, в этот момент два других бойца врываются в комнату. Если граната боевая, снаряженная бризантным зарядом, то врываться в комнату сразу после броска не следует. Выжидаете две-три секунды и только потом производите окончательную зачистку помещения. О тактике движения в помещении читайте чуть ниже.

Несколько слов хотелось бы сказать о методах попадания внутрь здания и входа отряда на территорию населенного пункта, занятого врагом. Основной задачей диверсионного отряда в данном случае является незаметность. Защищающиеся всегда находятся в более выгодном положении по отношению к атакующим, если знают точное местоположение наступающего врага. Если обороняющимся точно известны точка вашего входа и ваша численность, то шансы на победу у вас стремятся к нулю. Поэтому следует придерживаться определенных правил. Если количество игроков позволяет, то врываться в здание (и уж тем более в село/город в случае OFP) следует с нескольких точек.

Если в здании есть входы с крыши и доступы к ним, то этим нужно воспользоваться при штурме. При этом важно скоординировать действия групп. Оптимальный вариант — наличие системы голосовой связи между игроками. Но поскольку таковая есть далеко не у всех, то придется все заранее обговорить, тем более что карта, на которой происходит игра, обычно заранее известна и хорошо изучена. Важно не допустить атаки двумя или более штурмующими группами одной и той же локации внутри здания. Это всегда приводит к сумятице, дезориентации или — самое худшее — к началу боя с соратниками по команде. Поэтому заранее обговорите, какая группа какую часть здания берет на себя. И четко следуйте схеме. Неважно, в какой атакующей группе лично вы. Надо четко знать, что если вход произошел, например, с крыши, то зачистка ведется по коридору налево, а не направо. Подобное распределение обязанностей между группами позволяет заметно повысить эффективность игры даже при незначительном уровне мастерства отдельных членов команды. Немаловажным моментом является и тактика поведения отдельных бойцов в составе групп, но об этом мы поговорим чуть позже, когда речь пойдет о методах движения в условиях коридоров.

Святая троица

Бойцы реальных спецподразделений обычно выделяют три основных характеристики боя на близкой дистанции. Эти характеристики с незначительными изменениями остаются верными и применительно к играм. Основным залогом успеха при бое в помещении являются скорость атаки, неожиданность нападения для врага и жесткость действий. По различию соотношений этих трех характеристик принято выделять два вида штурма крупных построек.

Быстрый штурм подразумевает высокую скорость действия атакующих групп. Зачистка каждой отдельной комнаты происходит, что называется, с лету. Распахиваются двери (если это необходимо, как в случае с Counter-Strike), в проем кидается граната, после чего в помещение врываются бойцы и добивают боеспособные единицы противника. Быстрый штурм имеет ряд недостатков. Во-первых, этот метод приводит к быстрой потере членов команды, и как следствие, малоприменим при недостатке народа на стороне атакующих. Во-вторых, быстрый штурм требует от играющих наличия навыков ближнего боя. Если боец в FPS не может попасть в дыму "на звук" или молниеносно среагировать на появившуюся в дверном проеме цель, то прибегать к быстрому методу зачистки не следует. К тому же, подобный метод атаки не позволяет полностью контролировать распределение врага в здании, и как следствие, некоторое количество противников может оказаться в тылу атакующей группы.

Планомерный штурм лишен подобных недостатков. Зачистка проводится медленно, с "выдавливанием" противника в места, где эффективно обороняться сложно или невозможно. Идеальный вариант — вытеснить врага во двор, в который выходит большое количество окон из зачищенного здания. В этом случае с противником будет довольно легко расправиться, особенно если в атакующей группе есть несколько снайперов.

Тактика защищающихся

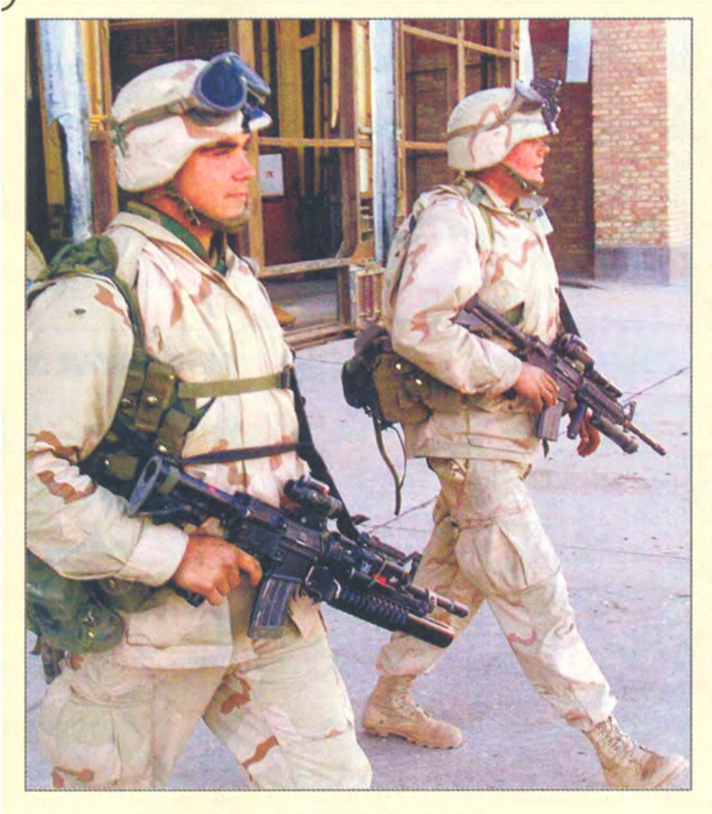
Мы поговорили про тактику нападения и знаем, как успешно штурмовать здание. Теперь давайте рассмотрим несколько базовых тактических положений, позволяющих грамотно защищать строение или небольшой участок территории.

Первый и основной момент тактики защиты — предупреждение вторжения. Пока атакующие не проникли в здание, с ними на порядок проще справиться. Когда враг на подступах, он волей-неволей какое-то время будет открыт для перекрестного огня из окон строения. Если речь идет о защите населенного пункта, то снайперы, расставленные в верхних этажах "периферических" построек, могут с успехом контролировать значительную территорию, примыкающую к поселению. В случае OFP, например, зачастую достаточно четырех снайперов, чтобы временно остановить атаку противника без использования техники. Распределяя бойцов команды на защиту здания, следует иметь в виду возможные открытые участки, через которые придется пройти атакующим на пути ко входам в здание. И эти-то участки и следует перекрыть из окон и с крыши. Дополнительный снайпер на крыше выполняет и еще одну задачу. Помимо того, что он контролирует улицу, он еще и не допускает проникновения в здание через чердаки и воздушные шахты.

Вторая точка удержания врага — входы в здание. Порой и одного хорошо вооруженного бойца может быть достаточно, чтобы контролировать один вход в здание, удерживая группу из двух-трех атакующих. Это к вопросу о преимуществе защищающейся команды. Если после входа имеется достаточно длинный прямой коридор, то удерживать дверь нужно, расположившись как можно дальше от нее. Это, с одной стороны, усложнит стрельбу врагам, так как вы будете скрыты в тени. С другой — вы не попадете под действие использованных гранат, будь то дымовые или бризантные шашки. Важно, чтобы между вами и максимальной дистанцией действия дыма оставался достаточный "зазор". Лучшее оружие для защиты коридора — штурмовая винтовка (желательно с "оптикой" и большим магазином). Это позволит в случае использования врагом ды-





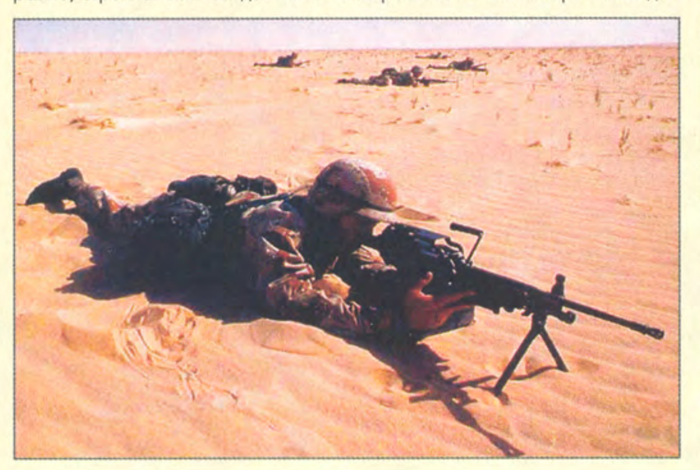


мовой завесы вести "слепой" огонь на поражение.

И, наконец, третий способ преткновения ваших оппонентов на пути к победе и выкуриванию вас из здания — отдельные помещения-комнаты. Под натиском атакующего врага не стоит спешить разбегаться по комнатам, можно поубавить число атакующих выстрелами из-за угла или неожиданными заходами в тыл, если таковая возможность имеется. Но когда весь резерв исчерпан, а число вашей команды — минимально, не остается ничего другого, кроме как отступить в помещения (особенно если в них находится цель атакующих). Тут важно не допустить ошибки, которую делают многие новички. Не надо толпиться в одной комнате всей командой. Это вносит сумятицу, не позволяет точно прицелиться, а в момент начала атаки — приводит к дискоординации действий команды. Для того чтобы надежно "держать дверь", достаточно двух стволов. Это минимальное и оптимальное число защищающихся на один дверной проем. Остальных соратников по оружию лучше отправить на другие задания. Если возможности выйти из комнаты нет, то всех "лишних" лучше расставить так, чтобы в случае использования противником гранат они, с одной стороны, не попали под их действие, а с другой, могли быстро прийти на смену убитым членам команды, удерживавшим дверь.

Пулей — в грудь!

Техника стрельбы зависит от того, в какую именно игру вы на данный момент играете. В играх жанра Tactic squad combat, в общем-то, все равно, стреляет ваш солдат на пять метров или на километр — попадание не будет зависеть от ваших навыков стрельбы. Совсем другая картина в играх жанра FPS-combat simulation. Здесь вам приходится рассчитывать в основном на ваши личные навыки, соответственно, включаются почти все рефлексы, которые действуют в реальном боевом контакте.



Важно помнить, что стрельба при бое на ближней дистанции отличается от стрельбы на средней и дальней дистанции. Основное отличие — необходимость максимально сократить время между визуальным контактом с целью и выстрелом. На практике (при ведении реальных боевых действий) это достигается путем соответствующей боевой стойки. Руки вытянуты вперед и плотно сжимают пистолет (если используется пистолет-автомат, то он плотно фиксирован прикладом к плечу, глаз — "на прицеле"), все повороты осуществляются всем корпусом. Вы — монолитная конструкция. Услышали шум — повернулись всем телом — увидели врага — выстрелили. Это позволяет исключить из цикла лишнюю деталь — поворот головы. В идеальных условиях боец после нажатия на курок попадает в ту точку, в которую смотрел в момент выстрела.

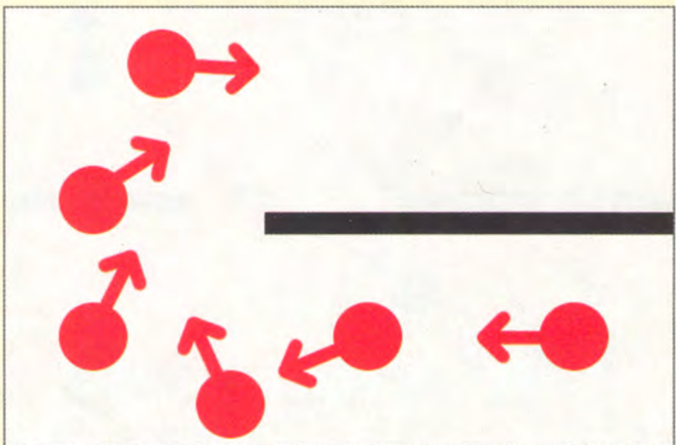
В играх все немного проще. "Монолитная конструкция" за нас уже создана услужливыми разработчиками. Игр, в которых можно поворачивать голову отдельно от туловища и оружия, — очень мало, и ни одна из них не популярна. Так что заботиться о синхронности поворота не нужно. Зато придется уделить должное внимание технике стрельбы. Наиболее эффективным считается метод стрельбы, получивший название "молот". Два выстрела при первом визуальном контакте с целью (почти не целясь), и дальше один контрольный выстрел в голову. Первые два выстрела (в случае игры) дезориентируют противника, последний — добивает. Чаще всего вместо "молота" получается использовать простую "двойку", когда противник поражается первыми двумя выстрелами. Если в качестве оружия используется пистолет-пулемет или штурмовая винтовка, то в "двойке" вместо двух раздельных выстрелов будет две очень короткие очереди. Это позволяет экономить патроны и вести эффективное поражение противника на близкой дистанции.

Очень важным моментом при бое в здании является контроль за расходом магазинов к используемому оружию. "Рожок" надо дострeливать только до половины, и после этого — если обстоятельства позволяют — сразу перезаряжать. Иначе вы рискуете в смертельно опасный момент оказаться с минимумом патронов.

Плечом к плечу

В завершение нашего сегодняшнего разговора о тактике в action-играх мы поговорим о технике передвижения отдельного бойца команды в помещении. Рассмотрены только те виды "реального" перемещения бойцов отрядов специального назначения, которые могут быть эффективно использованы в тактических FPS.

Обход угла



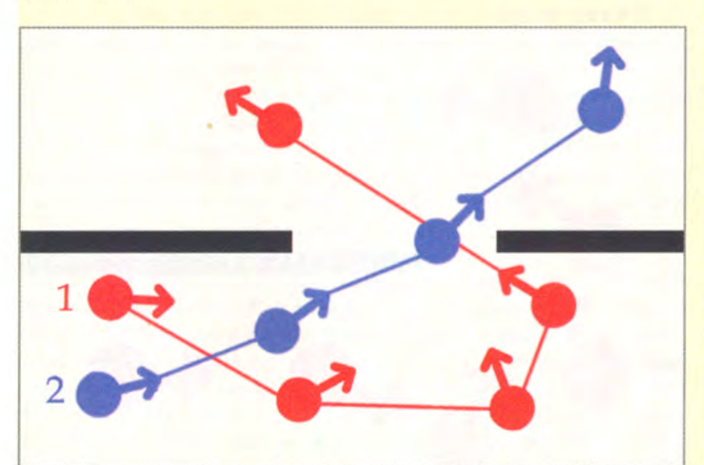
Перед вами угол коридора, который нужно обогнуть и при этом свести риск гибели к минимуму. За поворотом может быть враг! Двигаемся по максимальному радиусу поворота (см. схему), постоянно поворачиваясь оружием к центру окружности, по дуге которой происходит движение. Это, с одной стороны, обеспечивает максимальный угол обзора и позволяет достичь визуального контакта одновременно с противником или раньше него. С другой — двигаясь так, вы увеличиваете дистанцию до цели, что в условиях ближнего боя немаловажно (меньше эффект неожиданности, а угол попадания уменьшается незначительно).





Вход в помещение "с лету"

По схеме, в принципе, должно быть все понятно, но если вдруг нет, то поясню. Команда из двух человек движется по коридору. По левую руку — дверь. Ведущий минует пролет, двигаясь так же, как и в случае обхода угла (то есть по радиусу), тем самым исключается атака из комнаты "по ходу движения" (для обзора недоступен только самый дальний угол) и "против хода". Дальше ведомый и ведущий быстро врываются в комнату (ведомый сразу за ведущим) и "ставят под контроль" те участки помещения, которые были недоступны для обзора до этого. Если атака происходит не с лету, то перед тем, как врываться в помещение, ведомый забрасывает туда гранату. Дальше тактика ничем не отличается от описанной.

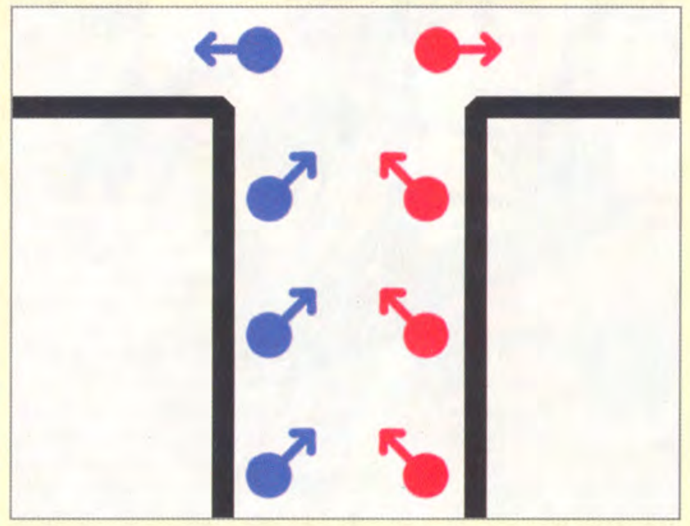


В случае если в группе атакующих четыре человека и более и при зачистке связанных помещений можно использовать так называемый штурм "катком". Суть его заключается в том, что сначала в комнату врывается двойка, как описано выше, в этот момент двое напарников контролируют дверь из зачищаемого помещения через дверной проем, в который осуществляется штурм. Дальше те, кто входил, остаются на месте и берут под контроль дверь в следующую комнату. Вторая двойка осуществляет штурм второй комнаты по принципу "с лету". Преимущество данного метода — исключается возможность атаки противника из смежного с зачищаемым помещения.

Ближайшее будущее

В одном из ближайших номеров "Мании" мы планируем разместить материал **"Искусство убивать: Штурмовые винтовки и пистолеты-пулеметы"**, написанный по аналогии со статьей **"Искусство убивать: Пистолеты"**, опубликованной в третьем номере журнала за этот год.

"Витязи на распутье"



У многих новичков вызывает затруднение тактика движения при подходе двух членов команды к Т-образному разветвлению коридора. Однако, если немного подумать и прикинуть, при каких "телодвижениях" зона обстрела будет максимальной, а вероятность собственного поражения минимальной, то все встанет на свои места. Подходя к Т-витку, каждый из двойки, двигаясь плечом к плечу с товарищем, пытается контролировать противоположное "крыло" коридора (так как угол обзора в эту сторону больше), а подойдя к самому углу, оба синхронно разворачиваются в свою сторону с одновременным "выступанием" из-за угла. Потери при подобном поведении — минимальны.

✖✖✖

Краткий ликбез по тактике в играх жанра тактических FPS и Tactic squad combat закончен. Надеемся, что он не прошел для вас даром и ваша командная игра станет значительно более эффективной, чем была до этого. Главное — это больше тренироваться. Чтобы все описанное выше не застыло в ваших серых — кто бы спорил — извилинах на стадии теории, а стремительно низверглось в спинной мозг и дальше по нервным стволам в мышцы и сухожилия — в практику применения на поле боя. Как сказал один боец, [ViL] Lenin, — "Учиться, учиться и еще раз учиться", читать "Игроманию" и побольше играть. На этой мажорной ноте разрешите откланяться...■

Пишите письма

Все отзывы о материале будут с распростертыми объятиями приняты по адресу *makarenkOFF@igromania.ru*. Пишите. Предлагайте свои темы для статей. Если вы переполнены ценными знаниями по оружию в компьютерных играх и при этом чувствуете в себе силы лично поучаствовать в написании материала, то мы с удовольствием обсудим с вами ***вопрос о сотрудничестве***. Своевременная оплата и народная известность — гарантированы.



Олег Полянский (rod@igromania.ru)



PAN Vision: былое и планы

"Игромания" встречается с бесстрашными шведами!

Западные издатели и разработчики пока не слишком увлекаются поездками в Россию. Они все больше предпочитают Лос-Анджелес и Лондон, где проходят престижные выставки E3 и ECTS. Или, в крайнем случае, катаются в Канн на Milia. А в наших диких краях им делать особо нечего — у нас, сами понимаете, медведи в ушанках по улицам бродят и грызут почем зря невинных прохожих. Цель, как говорится, в данном случае не оправдывает средства. Игр вроде WarCraft III у нас пока не делают, а лезть прямо в пасть к медведю из-за национальных кошмаров вроде "Сварога" никому не охота. Поэтому пойти, скажем, на "Комтек" и взять вот так запросто интервью у Джона Кармака не получится еще лет двадцать.

Но знаете, что я вам скажу? Скажу — и черт с ним, с Кармаком! Пусть сидит там у себя в Техасе и трескает дальше свою кока-колу. Потому что находятся мужественные люди, которым медведи нипочем. Они приезжают к нам в страну искать разработчицкие таланты и заключать договора с нашими издателями. Хотя такие случаи и редки, упускать их нельзя ни в коем разе. Мы и не упустили. Получив любезное приглашение Сергея Климова (Snowball Interactive) побеседовать с представителями скандинавского монстра индустрии PAN Vision, мы немедленно им воспользовались. Беседа была весьма приятной, тем более что представителями монстра оказались две дамы очень приятной наружности — Сара Хейдин и Карина Бьоркин. Сара — продюсер экспортного отдела PAN Vision, а Карина — менеджер по продажам того же отдела. Они рассказали много интересного о самой компании и о ее текущих проектах, среди которых — The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, квест по мотивам одноименной книги Дугласа Адамса, и некий Project B. (название условное, настоящее держится в тайне) — произведение студии Grin, той самой, что выпустила Ballistics, игру сумасшедших скоростей и бешеной динамики.

Впрочем, не будем забегать вперед.

Взгляд изнутри

Для начала — немного официальной информации, почерпнутой из интервью и моего личного досье. Шведская компания PAN Vision образовалась в прошлом году в результате слияния фирм PAN IQ и Vision Park. До этого Vision Park была крупнейшим дистрибьютором на территории Скандинавии, а PAN IQ родилась в 2000 году после объединения компаний PAN Interactive (издатель-разработчик) и IQ Media (дистрибьютор). Таким образом, PAN Vision — это три в одном. Три сильнейших скандинавских издателя, собравшихся вместе и решивших, что один в поле не викинг.



▲ Сара — слева. Карина, соответственно, справа. С такими представителями PAN Vision может не волноваться за успешное продвижение своих игр.

Собственно PAN Interactive известна еще с 1996 года как издатель, работающий не только на скандинавском, но и на общеевропейском рынках. PAN Interactive — давний бизнес-партнер "Сноуболла". Благодаря действиям этого альянса на нашем рынке появились такие локализации, как "Звездные пилигримы", "Огнем и мечом", "Морские Титаны" и чертовски обаятельная игрушка Rock Manager, способная подарить счастливым игрокам несколько киловатт здорового смеха.

С 1999 года PAN Vision выступила как разработчик игр, а в настоящее время под ее патронажем работают несколько шведских студий — к примеру, Innerloop, сделавшая Project I.G.I. По большому секрету могу также сообщить, что другая из этих студий, Monsterland, в настоящее время занимается тем, что приписывает к названию "Rock Manager" циферку "два". Однако о второй части этой музыкальной вакханалии девушки из PAN Vision ничего конкретного не сообщили, за исключением того, что пара ребята из Monsterland сами не прочь побренчать на гитарах в свободное от программирования время. Зато Сергей Климов подтвердил активно циркулировавшие слухи о том, что "Сноуболл" не собирается ограничиваться банальным переводом Rock Manager на русский язык.

Переводить такую игру, что называется, в лоб — значит убить половину ее прелестей. Сноуболловцы — люди мирные и убивать никого не хотят. Поэтому сейчас собирают команду актеров и музыкантов, которые смогли бы придать игре, как говорится, незабываемый национальный колорит. Сергей уже разговаривал с ребятами из отечественных рок-металлических команд. Они не столь известны, как, скажем, локомотив российского тяжеляка — "Ария", но зато не прочь слегка подурачиться, приобщаясь к таинству так называемой "адаптации" Rock Manager под российского геймера.



▲ Мост между Россией и PAN Vision, "лицо отечественного 'Сноуболла'", — Сергей Климов.

Игры в ассортименте

Но вернемся к наполеоновским планам шведов. В данное время **PAN Vision** ведет порядка семи проектов, рассчитанных на игроков разного уровня продвинутости. Три из них предназначены для детей, два — для семейного просмотра. Мы их упомянем, чтобы вы не спотыкались на незнакомых названиях, встретив их, к примеру, в новостях. "Детские" проекты называются **Foo**, **Grumpa** и **Saga** и представляют собой незамысловатые аркады. **Polis 3** — нечто среднее между квестом и менеджером. В этой игре вы являетесь полицейским, расследующим серию взаимосвязанных преступлений. Ищейкой бегая по городу, разговаривая с коллегами по работе и свидетелями, выстраивая логические цепочки, надо за отведенное время поймать серийного убийцу и сделать его серийным заключенным. Разработчики **Polis 3** активно используют опыт культового скандинавского режиссера, снявшего криминальный телесериал.

Globetrotter 2, как и первая часть игры, — своего рода симулятор туриста, который путешествует по всему миру и во время своих вояжей зарабатывает деньги на дальнейшие путешествия. Да-да — бывают такие туристы, у которых где-нибудь в Калькутте неожиданно кончаются деньги, и им не то что в Мадрид лететь — домой вернуться не на что. Поэтому приходится искать работу прямо там, на местах. То фотографии достопримечательностей делать, то на вопросы отвечать (вот такая странная работа, да). Словом, игра не для тех, кто любит быстро шевелить мышью, — здесь больше требуются мозги и желание узнать что-то новое об окружающем мире.

Наибольший интерес как для меня, так и для вас, уважаемые читатели (уж поверьте!), представляют два проекта, о которых я упомянул во вступлении. Правда, известия о первом из них не очень-то оптимистические — но не рассказать о них нельзя.

Привал для автостопщика

Итак, **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy**. Еще год назад на коробке с этой игрой написали бы: "Игра от Дугласа Адамса!". Теперь, если она когда-нибудь появится на свет, напишут: "Светлой памяти Дугласа Адамса посвящается...". Классик фантастики **Дуглас Адамс** умер 11 мая 2001 года в Калифорнии от сердечного приступа. Игра по культовой книге "Путеводитель автостопщика по Галактике" создавалась под его непосредственным руководством, и когда мир потерял Адамса — проект потерял руководителя. В нескольких американских студиях, занимавшихся игрой, начались разброд и шатания. У каждой из них были свои представления о том, каким должно быть компьютерное воплощение книги. При этом каждый кусочек проекта в отдельности заслуживал внимания, но собранные вместе, они превращались в хаос. Поэтому проект временно заморожен — до тех пор, пока **PAN Vision** не найдут толкового руководителя, который смог бы завершить последнее произведение Адамса. Что же касается самой игры... известно лишь, что это адвенчура с элементами экшена в трехмерном окружении, похожая, скажем, на позапрошлогоднюю **In Cold Blood**. Скрины из нее есть только в секретных лабораториях **PAN Vision**, объявления о разработке можно найти в Интернете. Но дальнейшая судьба проекта пока неизвестна. Остается лишь надеяться, что игра **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** не уйдет в неведомые дали вслед за Дугласом Адамсом.

Fallout на машинах?

Зато работа над **"Проектом B."** кипит денно и нощно. Однако шведская студия **Grin** даже и не думала выпускать хоть какое-то подобие анонса. Разработчики собирались впервые показать игру на грядущей **E3** (на момент выхода журнала, видимо, уже показали). Оттуда же должны поступить первые скриншоты. Но мы решили не дожидаться **E3** и с помощью **Сергея Климова** организовали небольшое онлайновое интервью с разработчиками **Project B**.

Оказывается, основатель и исполнительный директор **Grin** — **Бо Андерсон** — задумал **Project B** еще четыре года назад вместе со своим братом **Ульфом**. Братья очень любили настольную игру **Battle Cars** и были отъявленными поклонниками знаменитой серии фильмов **Mad Max** — особенно части под названием **Road Warrior** (см. нашу врезку). Но в настольной игре недоставало динамики. Братьям хотелось грохота пушек, рева моторов и сумасшедшего драйва. Бо и Ульф тщательно оттачивали и шлифовали идею, и сейчас, через год после начала разработки **Project B**, они очень довольны тем, что у них получается.

А получается у них безбашенная приключенческая аркада, сюжет которой повествует о банде парней на тачках, разъезжающих по постъядерному миру и попадающих во всякие



▲ Отец-основатель студии Grin Бо Андерсон.

Мир Сумасшедшего Макса

Вселенная Mad Max очень похожа на вселенную Fallout. В отдаленном будущем США и СССР скрестили атомные копья. В развязавшейся войне на уничтожение так или иначе пострадал весь мир. Америка превратилась в постапокалиптическую пустыню, где редкие островки цивилизации борются за выживание среди сотен свирепствующих банд. Автомобили стали практически единственным средством передвижения, а бензин заменил валюту. Главный герой Макс — бывший полицейский, ныне вольный стрелок, кочующий по стране в поисках смысла жизни и, конечно же, бензина. Его не интересуют чужие проблемы, он не знает жалости, а душа его опустела с той самой минуты, как у него на глазах погибли его жена и ребенок.





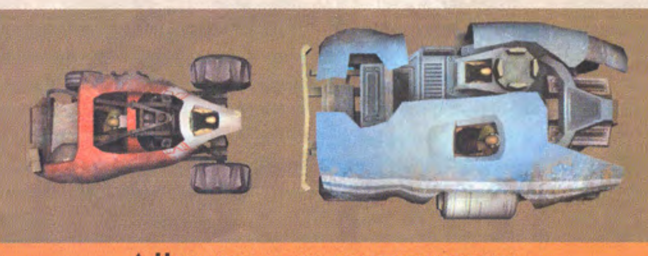
▲ Главный дизайнер Grin Уль Андерсон рисует на планшете персональное приветствие читателям "Игромании".

переделки со стрельбой и взрывами. Главный герой игры — Феннек, главарь клана Wolfpack; за него мы и будем играть. У нас под началом находится несколько отчаянных смельчаков, каждый со своим характером и биографией. Управлять ими напрямую нельзя — можно только отдавать приказы и указывать общую линию поведения.

"Игра вращается вокруг ключевых персонажей — Феннека и его дружков", — говорит **Бо Андерсон**. — *"Феннек возглавляет клан дорожных пиратов. Конечно, игрок будет взаимодействовать не только с членами клана, но и с другими персонажами. Банда Феннека свирепствует на этих землях, борясь с другими кланами за пищу, топливо и... выживание. В этом мире нет других ценностей..."*

Геймплей **Project B** базируется прежде всего на мощной и достоверной игровой физике — именно ее проработке в **Grin** уделяют максимум внимания. *"Боевые авто, грузовики и все другие машины, которые только есть в игре, ведут себя строго в соответствии с нашей физической системой, в рамках которой подвески, бамперы и колеса взаимодействуют с окружением и друг с другом"*, — поясняет Бо.

Мародерствуя на территории того, что когда-то было Америкой, ребята из Wolfpack будут находить новые виды оружия — их можно будет тут же устанавливать на машины. Продвигаясь по сюжету, игрок получит более крутые автомобили с мощными движками и навороченными подвесками. Бо не раскололся, как выглядят эти чудеса техники, но на встрече с девушками из **PAN Vision** мне удалось взглянуть на распечатки скриншотов. Насколько я понял, модели машин делаются скорее в стиле **Insane**, чем в стиле **Interstate'77**, то бишь напоминают больше багги и джипы, нежели классические автомобили образца 70-х. Большие колеса с грубым протектором, мощные рессоры, небольшой приплюснутый кузов, ощетинившийся пушками... Хотя вполне допускаю, что в игре будут и машины-монстры размером с "Белаз".



▲ Надеюсь, вы не ожидали увидеть в постъядерном мире новенькие "Роллс-ройсы"? ▼



Кстати, не стоит думать, что раз речь зашла о достоверной физической модели, то управление автомобилями будет реализовано в стиле занудного **IndyCar**. *"Игра напоминает автосим в том, что касается физики, и автоаркаду в плане управления. Ее нетрудно освоить, но, тем не менее, она чрезвычайно глубока в том, что касается управления. Для нас это чрезвычайно важно. Управление — это главное"*, — разрешил Бо мои сомнения. *"Как только игрок поймет, как работает управление, его техника вождения изменится — он станет использовать больше кнопок и управляющих "фич". К примеру, в игре вы сможете увидеть, как машины прыгают на крутых склонах, вращая пушками во все стороны и поражая преследователей, а затем резко разворачиваются и прыгают прямо в каньон. Это настоящее жесткое вождение по ландшафтам любого типа! Не забывайте, что после войны хороших, заасфальтированных трасс осталось совсем немного"*.

Программная основа **Project B** — фирменный движок GRIN 3D, на котором была сделана и **Ballistics**. Движок способен рисовать очень красивые модели — это я и сам видел, когда в **Ballistics** играл. Эффекты, опять же, весьма симпатичные. Что же касается проработки открытых пространств, то тут сказать что-то определенное сложно — в **Ballistics** их не было. Однако мистер Андерсон утверждает, что движок был глобально доработан и теперь умеет отображать бесконечные ландшафты. *"Я не имею права разглашать технические подробности, но могу сказать — вы увидите кое-что, чего еще не было в играх с открытыми пространствами. Феннек и его банда будут путешествовать через огромные пустыни, заснеженные поля, оазисы, каньоны и маленькие города, разрушенные ветром и войной."*

Project B чем-то напоминает **Fallout** — тот же постапокалиптический мир, те же свободные путешествия по картам... Я естественным образом заподозрил наличие в игре элементов RPG — характеристик, скиллов и прочего. Однако Бо обрубил эти подозрения на корню. *"Это не RPG, это, скорее, Action/Adventure. Здесь прогрессируют не персонажи, а сам игрок — обучаясь управляться с машиной и всякого рода снаряжением"*. Впрочем, и без ролевой составляющей проект смотрится более чем достойно. Чрезвычайно интересные идеи, встречавшиеся по отдельности в разных играх, но еще ни разу не объединявшиеся вместе, плюс мощный движок, плюс энтузиазм молодой команды — все это заставляет верить в успех **Project B**. Осталось лишь дождаться первых вменяемых скриншотов — судить о качестве графики по распечаткам все же слегка затруднительно. Когда после E3 над игрой приподнимется завеса тайны, и мы сможем, наконец, пощупать за вымя полнокровную демо-версию — тогда и придет пора выносить более уверенные вердикты. ■



▲ Ребята явно не скучают за разработкой игр.

▲ Если о графике пока мало что известно, то за звук можно быть спокойным — Саймон не расстается с гитарой круглые сутки.

ЕВРОПА II

Чтоб разъединить их всех, чтоб лишить их воли.

www.snowball.ru/eu2









«ЕВРОПА: ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН» УЖЕ В ПРОДАЖЕ



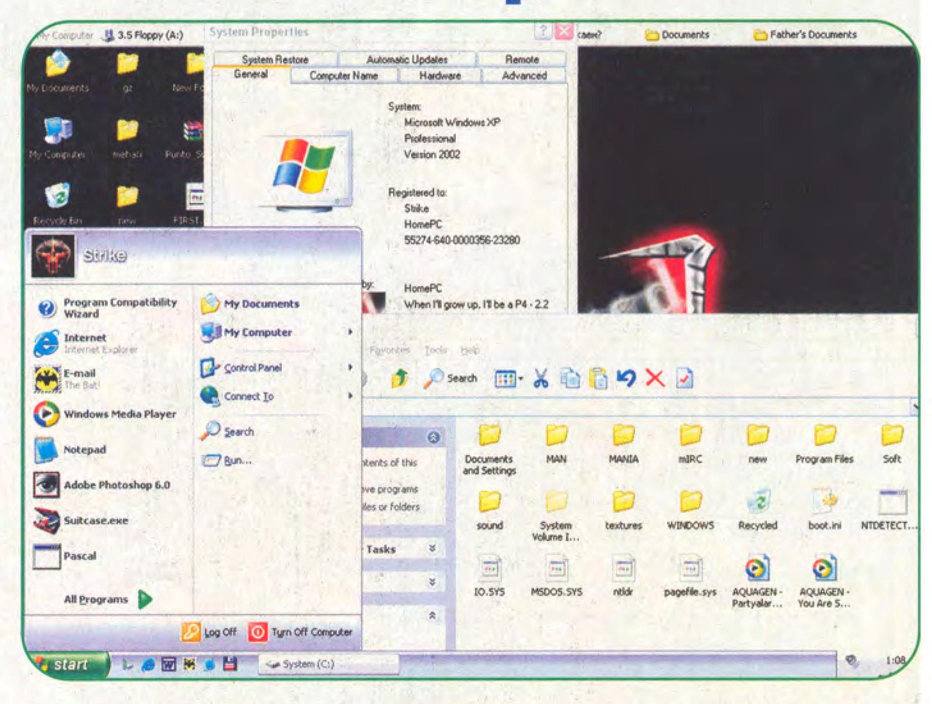
«ЕВРОПА II» УЖЕ В ПРОДАЖЕ !!

Олег Чаплыгин (strike_1@mail.lv)



Windows NT
очевидное и невероятное

Что значит для вас магическое сочетание двух букв — NT? Если ничего или лишь смутное воспоминание, что ваша операционка "вроде бы на этом ядре", то данная статья приоткроет завесу тайны. Под Windows NT подразумевается все семейство операционных систем на базе ядра NT. Сиречь: Windows NT 4.0 (SP6), Windows 2000, Windows XP. Первая безнадежно устарела и достойна помещения в музей, Win2k живет, но на смену ей постепенно приходит WinXP. Многие моменты являются общими для всех трех систем, но акцент данного материала будет делаться на WinXP, как на новейшего представителя благородного семейства NT.



К инсталляции готов!

Чтобы начать успешную работу с системой, не помешает эту систему установить. Процесс установки не содержит глобальных нюансов (набрать winnt в командной строке, надеюсь, смогут все), но... Удобно устанавливать систему в автоматическом режиме, но надоедливое лицензионное соглашение мешает пойти расслабиться. В секцию **[unattended]** файла автоматической установки нужно ввести строку **OemSkipEula = yes** — и можно идти пить кофе. Тем самым вы ничего не нарушаете — первый раз лицензия была принята — и избавляете себя от необходимости постоянно следить за происходящим на мониторе.

При установке XP можно выбрать версию **HAL (Hardware Abstraction Layer)**. Это бывает необходимым в том случае, когда у вас есть специальный HAL от производителя компьютера (если вы являетесь счастливым обладателем brandname-машины), либо при некорректном определении установленного оборудования. Для этого при появлении сообщения **"Setup is inspecting your computer's hardware configuration"** нажмите и удерживайте клавишу **F5**. На экране появится список версий библиотек HAL. Выберите версию, соответствующую вашей системе.

Есть возможность подключить/отключить ACPI HAL на этапе установки системы при помощи изменения файла **txtsetup.sif**. Порядок действий следующий:

❶ По завершении текстового этапа установки Windows, но до появления графического интерфейса загрузите систему при помощи загрузочного диска;
❷ Снимите с файла txtsetup.sif атрибуты read-only, hidden и system: **C:\> attrib c:\txtsetup.sif -r -s -h**;
❸ Откройте файл txtsetup.sif в текстовом редакторе и найдите в нем строку **ACPIEnable=**;
❹ Для установки ACPI HAL измените эту строку на **ACPIEnable=1**, для отключения ACPI HAL — на **ACPIEnable=0**;
❺ Сохраните изменения;
❻ Восстановите атрибуты файла при помощи команды **C:\> attrib c:\txtsetup.sif +r +s +h**.

Продолжайте установку Windows.

Стремление к минимуму

Установку XP выделяет отсутствие возможности выборочной инсталляции. Поэтому после завершения установки многие с удивлением отмечают, что размер папки Windows стремится к гигабайту. Но для обладателей маленьких винчестеров существует выход.

После инсталляции надо в **Windows/inf** найти файл **sysoc.inf**. В нем удалите слово **hide** (без учета регистра) по всему файлу. После этой операции в **Add/Remove Windows components** появятся новые пункты. С некоторых пунктов галочка не снимается, поэтому не надо ломать мышь.

Объем установленной ОС уменьшился, но не настолько, как хотелось бы? Чтобы продолжить вивисекцию, установите и настройте все оборудование, подключенное к компьютеру. Во избежание инцидентов, настройте также языки системы. Если этого не сделать, то при обнаружении нового устройства система будет просить дистрибутив. Итак, все установлено и настроено, теперь можно удалять директории: **Windows\DriverCache\i386** и **Windows\system32\dllcache**. Что касается последнего, то это кэш защищенных системных файлов, используемый для их автоматического восстановления в случае повреждения. Размер этой папки по умолчанию 400 Мб. Настроить его можно, изменяя параметр **SFCQuota** в реестре по адресу: **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Winlogon**.

Размер кэша системных файлов изменяется с помощью команды sfc: **sfc /cachesize=0** (можно ввести любое значение). Теперь можно с чистой совестью удалить все файлы в указанной директории. Если не задать **/cachesize=0**, то при следующей проверке защищенных системных файлов система снова наполнит свой кэш до заданного объема.

В указанной выше ветке реестра есть ключик **SfcDisable**, отвечающий за работу SFC

Как запретить выключать компьютер?

Подчас бывает необходимо запретить выключать компьютер. Приведенный ниже параметр реестра позволит запретить пользователям выключать компьютер с помощью команды "Выключить компьютер".

Для этого в ветви **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer** создайте dword-параметр **NoClose** со значением 1.





(System File Protection). Почему не SFP? Обратитесь в службу поддержки Microsoft. Чтобы отключить этот навязчивый сервис, измените ключ на ffffff9d.

Внимание! Если после отключения SFC вышеуказанным методом обнаруживают себя признаки dll-hell'a (падение производительности системы и сбои, вызванные заменой системных dll-библиотек на несовместимые версии от сторонних производителей), верните значение параметра обратно на 0.

Проблеме dll-hell в Windows XP было уделено пристальное внимание. Во-первых, ни одной программе операционная система не даст просто так перезаписать какую-либо dll (Dynamic Link Library — динамическая библиотека ссылок) в системной директории. Система SFC контролирует основные системные файлы и в случае замены какого-либо из них меняет все обратно. При инсталляции программы, которая заменяет системные dll собственными, эти, зачастую криво переделанные, библиотеки все-таки будут записываться на диск, но не вместо системных, а в специальную папку. При запуске такой программы в случае вызова dll вызывается не системный файл, а сохраненный файл именно от этой программы.

Если критически не хватает свободного места, то на большинстве систем в такой ситуации будет целесообразно также отключить знакомый по Windows Me **System Restore**. Для этого в **System Properties\System Restore** отметьте галочкой **Turn off System Restore for all drives**. Этим вы сотрете всю информацию, которая записана **System Restore** и хранится в папке **System Volume Information**. Справедливости ради стоит отметить, что, по сравнению с операционкой-предшественницей, прогресс налицо.

Файловая система

Во время инсталляции предстоит сделать еще один выбор. На этот раз предстоит выбрать файловую систему. Варианты — уже знакомая **FAT32** и **NTFS**. О достоинствах второй системы сейчас и будет поведано.

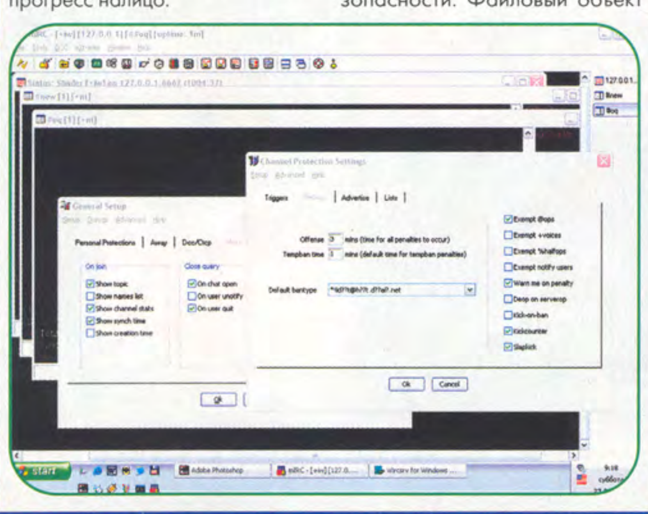
NTFS ("родная" файловая система NT-систем) существенно превосходит FAT32 по производительности (абсолютно игнорирует степень фрагментированности диска), надежности и удобству администрирования, но критична к объему оперативки. Так, если в системе меньше 128 Mb, то NTFS к употреблению не рекомендуется — тормозить будет безбожно.

Немного истории. NTFS начала использоваться вместе с Windows NT 3.1 в 1993 году. Ее прародителем является система HPFS, разработанная совместно IBM и Microsoft для OS/2. В чем же преимущества NTFS?

❶ Работа с большими дисками. NTFS способна — теоретически — работать с томами размером в 16,777,216 терабайт. Впечатляет?

❷ Высокая надежность. NTFS содержит две копии MFT (Master File Table). В отличие от таблицы FAT, MFT больше напоминает таблицу базы данных, как по структуре, так и по принципу работы. Если оригинал MFT поврежден в случае аппаратной ошибки, то при следующей загрузке система использует копию MFT и автоматически создает новый оригинал.

❸Защищенность. NTFS является объектной файловой системой, т.е. рассматривает файлы как объекты. Каждый объект обладает свойствами, такими как его имя, дата создания, дата последнего обновления, архивный статус и дескриптор безопасности. Файловый объект






также содержит набор методов, которые позволяют с ним работать, такие как open, close, read и write. Пользователи, включая сетевых, для обращения к файлу вызывают эти методы, а Security Reference Monitor определяет, имеет ли пользователь необходимые права для вызова какого-либо из этих методов. Кроме этого, в NTFS встроена система шифрования файлов, но с этим зверем следует обращаться крайне осторожно.

❹ Компрессия файлов. NTFS позволяет сжимать отдельные каталоги и файлы, тогда как DriveSpace позволял сжимать только диски целиком. Это очень удобно для экономии пространства на диске, например, можно сжимать "на лету" большие графические файлы формата BMP или текстовые файлы, причем пользователь этого не заметит.

❺ Нет мучений с кодовыми страницами благодаря поддержке **ISO Unicode**. Формат Unicode использует 16 bit для кодировки каждого символа, в отличие от ASCII, который использовал 8 или 7 bit. Следовательно, пользователь может называть файлы на любом языке — система это будет поддерживать, не требуя изменить кодовую страницу.

NTFS v.5

В Win2k (также известной как NT 5.0) приходилось работать с файловой системой NTFS 4.0. В XP нашему вниманию предстает пятая версия NTFS, претерпевшая значительные изменения.

Первое же бросающееся в глаза отличие — поддержка квот. Квотирование — это ограничение максимального объема дискового пространства для пользователя, которое он имеет право использовать. Установка квот находится на закладке **Quota** в **Properties** раздела NTFS. Это может оказаться полезным, например, если вы хотите выделить 1 Gb на жестком диске брату, 500 Mb сестре и 100 Mb папе (чтобы не забивал диск). Причем ограничения не накладываются на какую-то конкретную папку — каждый пользователь может использовать все доступное ему пространство жесткого диска в отмеренном объеме.

Второе, достаточно важное отличие NTFS5 от старой версии — возможность поиска файла по имени его владельца. С помощью **Access Control List** можно легко проверить, какие файлы доступны пользователю, и установить права доступа к отдельным файлам или каталогам.

В NTFS5 добавлена такая функция, как точки монтирования или соединения (junction point). Поклонники *NIX могут начать возмущаться и обвинять Microsoft в плагиате, потому как ранее подобное использовалось только в **Unix/Linux**. С помощью этой технологии можно присоединить любой дисковый ресурс в любое место файловой системы. Например, можно присоединить жесткий диск D:\ в любой из каталогов на диске C:\, скажем, в C:\Folder. Теперь, зайдя в директорию C:\Folder, можно будет видеть содержимое корневого каталога диска D:\. Все изменения, которые будут произведены в этой директории, будут произведены на диске D:\. После этого можно в окне **Computer management\Disk Management** убрать букву, присвоенную этому диску (Change disk letter and path), и пользователь даже не будет знать, что на компьютере установлено два диска! Он будет работать с одним диском C:\, и директория C:\Folder ничем не будет отличаться от других. Смонтировать диск или раздел в директорию на NTFS разделе или диске можно из меню **Change disk letter and path** выбором пункта **Add\Mount in this Ntfs folder\Browse**.



Полностью реализовать свой потенциал NT-система может только на файловой системе NTFS. Если компьютер обладает достаточной производительностью (в первую очередь это касается оперативки), то к использованию рекомендуется NTFS. FAT же постепенно приобретает статус пережитка прошлого.

Windows XP является очень мощной системой и обладает большим количеством преимуществ, начиная от удобства работы и заканчивая надежностью. Но за все хорошее надо платить — система крайне охоча до ресурсов, поэтому минимальной конфигурацией для комфортной работы будет **P300/128 Mb RAM**. При должной оптимизации приемлемая работа гарантирована. ■

Как отключить звуки, издаваемые спикером?

Система злоупотребляет спикером? Выход прост — отключить. Для этого необязательно запускать страшный debug.com.

❶ В **Properties** системы (**MyComputer**) найдите закладку **Hardware**. Затем нажмите на кнопку **Device Manager**.

❷ В меню **View** выберите пункт **Show Hidden Devices**.

❸ Дважды щелкните мышью по пункту **Non-Plug and Play Drivers** в списке устройств.

❹ Найдите устройство **Beep** и, открыв его свойства, установите **Startup Type** в значение **Disabled**.



Олег Чаплыгин (strike_1@mail.lv)



Longhorn наступает

Официальные источники в **Microsoft** ранее сообщали, что за **Windows XP** последует **Blackcomb**. Но компания изменила планы, анонсировав "преемницу" операционной системы Windows XP — под кодовым названием **Longhorn**.

Черная дыра в окне

Выпуск Blackcomb был намечен на вторую половину 2002 года. На прошлогодней конференции разработчиков в Орландо **Билл Гейтс** сообщил, что Blackcomb подвергнется "самым кардинальным изменениям интерфейса пользователя". По предварительным данным, Blackomb станет первой версией Windows, полностью реализующей весь потенциал технологии .Net.

Но не только интерфейс подвергнется кардинальным изменениям. Файловая система превратится в реляционную базу данных. Подобные планы — прямое указание на политику интеграции клиентских и серверных продуктов Microsoft. Плюсы такого решения — значительное повышение надежности работы, но проблема кроется в сложности реализации и неизбежном увеличении системных требований. Пока официальные системные требования не оглашаются, но, судя по типу файловой системы, оперативной памяти потребуется не менее 256 Мб. А дистрибутив Blackcomb на одном CD-диске уже не поместится.

Горнолыжные курорты Microsoft

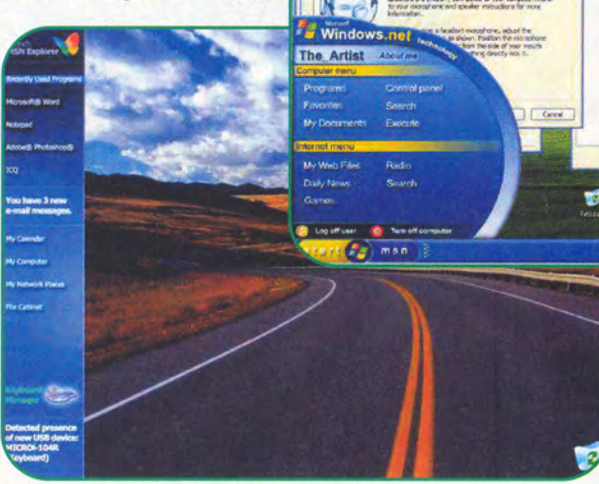
В кодовых названиях последних операционных систем (Whistler, Longhorn, Blackcomb) прослеживается определенная закономерность: все они имеют самое непосредственное отношение к горнолыжным районам Британской Колумбии, расположенным вблизи от штаб-квартиры Microsoft. У основания горы **Вислер** (Whistler) находится заведение, которое называется Longhorn, обслуживающее лыжников. Blackcomb же — название еще одного высокогорного местечка в Британской Колумбии. Страсть сотрудников Microsoft к горнолыжному спорту налицо.



Также в систему будет встроен агент, управляющий автоматическим распознаванием наиболее часто встречающихся фраз — операционная система сможет распознать предложение, фразу или слово, которое набирает пользователь, и автоматически продолжить его. Такой подход был реализован в утилите **AutoWord**, не получившей широкого распространения из-за нестабильности работы и отсутствия рекламы.

Горнисты на распутье

Microsoft, частично отказавшись от своей стратегии развития (выпуск новой операционной системы каждые год-полтора), переносит релиз Blackcomb на более поздний срок, а на первый план выходит Longhorn. Имеются основания полагать, что Windows Longhorn будет чем-то вроде **Windows XP Second Edition**. Система будет основана на ядре NT версии 5.2 (напомню, что Windows XP основана на ядре 5.1). Некоторые из обещанных изменений интерфейса будут встроены уже в Windows Longhorn, как, например, панель задач (task dock). Она представляет собой аналог панели задач из **Office XP**. На ней разместится информация, которую желательно всегда иметь под рукой: начиная со сведений о биржевых котировках и заканчивая списком членов рабочей группы, находящихся в онлайне.



Есть сведения, что уже в Longhorn будет встроен код для работы с базами данных. То есть софтверный гигант активно готовит плацдарм для перехода на новую файловую систему. Таким образом, в СУБД-подобной файловой системе отслеживаться будут не только файловые операции, но и остальные компоненты системы, включая приложения и параметры настройки.

Новые технологии

Microsoft собирается реализовать на качественно новом уровне возможности P2P технологии (peer-to-peer networking), которая используется в файлообменных сетях и системах распределенных вычислений. Простейший пример P2P — одноранговая сеть. На замену привычным рабочим группам (workgroups), знакомым по предыдущим версиям Windows, придут так называемые подгруппы (sub-workgroups) — подмножества для обычных рабочих групп, позволяющие более детально управлять совместной работой пользователей. Судя по всему, рабочие группы в стиле P2P будут поддерживаться в новой версии NetMeeting.

В Longhorn кардинальные изменения претерпит реестр системы, превратившись в обычную базу данных SQL. Следовательно, в небытие канет неудобный интерфейс и ограниченность средств работы.

Следует заметить, что в Microsoft уже была продемонстрирована тестовая версия Windows Longhorn наиболее доверенным партнерам компании. По заявлениям очевидцев, внешние изменения затронули только панель задач, в остальном интерфейс напоминает Windows XP. Подобные комментарии вызывают некоторые опасения, что Windows Longhorn будет всего лишь промежуточной версией с минимумом изменений. Проявляется некая спекулятивная политика: Windows98 — Windows98 SE, Windows XP — Longhorn?

Ориентировочная дата выхода Windows Longhorn — конец 2002, начало 2003 года. ■

НОВОСТИ

Quake III Arena



www.king-of-the-mountain.de.vu

Полагаю, почти каждый в детстве играл в "Царя горы". Теперь у нас есть возможность сыграть в мод King of the Mountain, основная идея которого проста, как все гениальное — заберись на вершину и продержись там столько, сколько сможешь. Но противники не дремлют — только что ты был "царем горы", и вот уже оказался у ее подножия. Опять вверх, опять в бой. В этих восьми мегабайтах содержится море удовольствия!



www.planetquake.com/sloanbone/fobik.htm

В моде со странным названием Fobik вам выдают рейлган и рокет-ланчер с неограниченным боезапасом. Цель игры — набирать очки, начисляемые по определенной системе. Например, попадание из "рокета" приносит 2 очка, из "рельсы" — 4, из "рельсы" с "квадом" — 8, и так далее. Быстрый аркадный геймплей должен прийтись по вкусу не только любителям Q3, но и поклонникам дедушки Q1. Весит мод всего-навсего 135 килобайт.



www.planetquake.com/bkp/jbpow



Мод Jailbreak: Prisoners of War, обласканный в одном из прошлых номеров "Мании", неустанно развивается. В версии 1.4 общее число карт возросло до 65. Впечатляет, мягко говоря. В моде есть два режима игры: обычный Jb:Pow и Instagib Jb:Pow. В последнем есть возможность делать gauntlet jump! Попробуйте, не пожалеете.



www.planetquake3.net/seismovision

Вышла версия 2.0 отличного проигрывателя демок — Seismovision. Эта полезнейшая утилита поддерживает все три "Квейка", Half-Life (и Counter-Strike), Unreal Tournament, Return to Caslte Wolfenstein и Star Trek: Voyager — Elite Force. Широчайшие возможности, дружелюбный интерфейс, система автоматического выбора нужной версии игры. Для всех, кто любит смотреть демки, Seismovision будет наилучшим выбором. Из поддержива-



QUAKE III RALLY

www.quakerally.com


▲ Смерть на колесах.

В своей жизни я видел немало модов для Quake. Большая часть из них вносила лишь незначительные изменения в игровой процесс. Мод Quake 3 Rally — это совершенно новая игра, построенная на движке Q3. Это сумасшедшие гонки, в которых надоедливых оппонентов можно и нужно просто отстреливать, используя стандартное вооружение квейкера. Никогда не пробовали стрелять из рейлгана на скорости 150 км/час?

Сначала выбираете себе авто по вкусу из представленных восьми вариантов. Затем раскрашиваете его в любимый цвет, определяете, как будет выглядеть водитель, настраиваете управление (квейкеры, не играющие в гонки, получат массу новых впечатлений, выбирая клавиши под "газ" и "тормоз") и отправляетесь на трассу. В Quake 3 Rally включена подборка карт для разных режимов игры. А режимов у нас ни много ни мало — целых 8 штук. Помимо обычных Racing и Deathmatch, есть промежуточный вариант Racing Deathmatch, плюс командные вариации этих трех режимов, Demolition Derby — гонки в стиле "останется только один" — и даже CTF. Правда, под CTF пока нет ни одной карты, но я думаю, в будущем авторы мода восполнят этот пробел.

Впечатления от режимов типа Racing достаточно странные. Управлять при помощи мыши несущимся на огромной скорости автомобилем непросто — шанс превратить его в кучу металлолома чрезвычайно велик. Немногочисленные разбросанные по дороге аптечки ситуацию не спасают. Боты в этих режимах не поддерживаются — пришлось отыскать для игры живых противников. Первые несколько попыток погоняться представляли собой душераздирающее зрелище — редко у кого получалось нормально вписаться хотя бы в один поворот. После упорных тренировок дело пошло на лад, но особых восторгов Racing не вызвал. Не квейкерское это дело — на машинках ездить.

Вот Deathmatch — совсем другой разговор. Возможность засадить противнику в лоб из ракетницы и умчаться, оставив его с носом, дорогого стоит. Кроме того, железные болваны всегда готовы составить вам компанию. Водят боты, естественно, из рук вон, зато умение метко стрелять никуда не исчезло — так что будьте осторожны. Deathmatch на колесах — это нечто совершенно новое, не похожее на весь прошлый квейковский опыт. Попробуйте — возможно, это именно то, что вы искали.

Словом, оригинальности Quake 3 Rally не занимать. Мод нам тут в редакции понравился настолько, что мы решили сделать его темой компакта. Расширенную аннотацию по нему ищите в **"Игровой зоне"**.

Рекомендую мод всем жаждущим новых впечатлений, а в особенности поклонникам аркадных гонок со стрельбой. Почувствуйте себя королем дороги!

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5



AirFight UT beta 3

www.planetunreal.com/airfight

В прошлом выпуске DeathMatch я жаловался на отсутствие оригинальности у новых модификаций. Словно в пику этим нехорошим мыслям, тут же появилась total conversion — AirFight UT, ломающая все стереотипы о том, каким должен быть мод для UT.

Справедливости ради надо сказать, что разрабатывается модификация уже достаточно давно, успев пережить несколько версий. Однако предыдущие "беты" были откровенно слабыми сырыми недоделками. Beta 3 вышла на принципиально новый уровень, после которого уже начинается доводка и вылавливание ошибок.

Итак, AirFight UT. Вместо футуристического окружения — суровая реаль-


▲ Играя в AirFight, можно побыть пилотом самолета...

интерес представляет каждый из них, но самым интересным я бы назвал *Air Defense*, в котором необходимо уничтожить вражеские мишени (обычно это установки ПВО) раньше, чем враг уничтожит наши. Разумеется, на стандартных картах **UT** полетать особенно не получится, и с модом поставляются 16 карт под различные типы игры.

Всего в модификации насчитывается 8 самолетов, причем наравне с набившим оскомину *F-15* присутствуют родные *"Миг"* и *"Су"* (почему-то с большими красными звездами на крыльях). Помимо самолетов, "парк" мода включает два вертолета и четыре наземных машины — танки и БТР. Выбор средства передвижения осуществляется перед каждым респауном, для каждого самолета можно выбрать несколько вариантов вооружения.

Наблюдать за полетом можно либо из кокпита, либо со стороны внешней камеры. Модели самолетов сделаны

ность, вместо отдающих клаустрофобией тесных арен — просторные голубые небеса, а вместо скааржей и прочих монстров — самолеты и танки. Модифицированный **UT** совершенно забывает о своем экшеновском прошлом и пытается прикинуться симулятором. Аркадным. И это ему удается. С блеском.

Отбрасываем в сторону намозолившее руки оружие и хватаемся за штурвал самолета. Никаких симуляторных сложностей, вроде "связаться с диспетчером, запросить разрешение" и т.д. — выжимаем тягу на максимум, и через секунду мы уже в воздухе. Управление упрощено до предела — влево/вправо, ускорение/торможение, смена оружия, захват цели и гашетка — и кое-что еще по мелочам. От созерцания местных красот отвлекают вражеские самолеты. Естественно, они подлежат уничтожению. Воздушный бой происходит в аркадном стиле — навести цель на вражеский самолет, вдавить гашетку и наслаждаться видом горящих обломков или предсмертным пике вражины. С последним, кстати, связан забавный глюк — пикирующий самолет бешено крутится вокруг своей оси.


▲ ...и водителем танка.

У каждого самолета на борту обычно присутствует пулемет, стреляющий большими желтыми пульками (аркада? аркада!), и два вида самонаводящихся ракет, которые мало отличаются друг от друга. Когда ракетой стреляют в нас, на кокпите появляется предупреждение. Теоретически существует возможность отстрелить пачку отвлекающих целей и, выполнив маневр, избавиться от ракетного "хвоста". Но — практически никто этим не пользуется, что еще раз подчеркивает аркадную направленность мода.

Как и в оригинальном **UT**, в **AirFight** присутствует несколько типов игры — как обычная перестрелка "каждый за себя", так и командные стычки или совместное выполнение миссий типа "найти и уничтожить". В силу необычности геймплея

красиво, при полете можно даже увидеть, как закрываются шасси и двигаются закрылки. Пущенные ракеты исчезают из-под крыльев. При попадании в самолет он начинает дымиться, а при уничтожении — взрывается. Кокпит отображает кучу полезной информации, однако функциональности в нем немного — гораздо проще играть с включенной внешней камерой. Карты достаточно просторные, но пустоватые — вероятно, детализация принесена в жертву быстроте.

Мод удался. Нестандартное решение, сдобренное качественной реализацией. Однако оценить его сможет не каждый. Прожженные фанаты авиасимуляторов сморщат нос, скажут "фи, аркада", и будут абсолютно правы. Кого-то может отпугнуть оригинальность **AirFight**, хотя это главный козырь мода. Но многим идея воздушных боев на рельсах **UT**, для участия в которых не нужно зубрить агромадный список клавиш и сдавать экзамен по аэродинамике, придется по вкусу. Пойду-ка я дедушкин шарф летчика примерю...

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

емых игр на моем винчестере оказались **Quake 2** и **3**. Все демки для них просматривались без малейших проблем. Само собой, мы не упускаем случая выложить эту полезную утилиту на компакт.



www.promode.org

Самый недооцененный, на мой взгляд, мод для великого **Q3** — **Challenge Pro-Mod** (или просто **CPM**) — дорос до версии **99w2**. В **CPM** теперь входит известный мод **Freeze Tag**, добавлена одна новая карта плюс имеется целый набор различных изменений и улучшений. Кстати, сообщаю для всех, у кого возникла проблема "невидимых игроков" при проигрывании демок — установка **CPM** убирает этот неприятный баг.

Unreal Tournament

www.geocities.com/LedZepperus

То, что боты в **UT** являются лучшими из всех когда-либо созданных для 3D Action, — неоспоримый факт. Однако анрилеры, часто играющие с компьютерными оппонентами, в один голос твердят, что стандартных средств управления часто не хватает, чтобы объяснить играющему с тобой в команде железному чурбану его обязанности. Неудивительно, что появился решающий эту проблему мутатор **BotChatCommand**, в котором столько приказов и команд, что бота разве что нельзя заставить танцевать вприсядку.





www.planetunreal.com/chaotic

Казалось, что авторы замечательного оружейного мода **Chaos UT** прекратили работу над своим детищем после выпуска **Game Of The Year (GOTY) Edition**. Разработчики были просто слишком заняты борьбой с глюками и дисбалансом, чтобы регулярно обновлять сайт проекта. Недавно они представили новую версию модификации, в которой появилась только одна новая пушка, зато возможности остальных были выравнены. Также для местного режима **King of the Hill** было изготовлено 14 новых карт.



http://elpoco.multimania.com/

В **UT** обычно все решают рефлексы. Кто быстрее крутит мышкой и жмет на кнопки, тот обычно и находится на-

верху FragTable. Мутатор **Turnament**, разрабатываемый **Эль Поко**, по убеждению автора, привнесет в **UT** планирование и тактику путем замены real-time боев походовыми. На данный момент проект еще очень сырой, но в перспективе нас ждет чуть ли не **Fallout Tactics**. Создатель даже подумывает о введении режима Hot Seat!

www.strikeforcecenter.com

Всем любителям **Strike Force** дружно встать и полчаса хлопать в ладоши — разработчики выпустили официальный мап-пак за номером два. В сборник вошли 16 уровней для нескольких режимов игры. Качество реализации, как всегда, не подкачало — ребята веников не вяжут. А весит это чудо уже привычно много — 57 метров.

http://utworld.gamesweb.com/clans/prefabworld/fuhrpark5.htm

Всем мап-дизайнерам, независимо от направления (футуризм или реалистичность) имеет смысл сходить по ссылке и скачать сборник префабов, представленный самыми разнообразными средствами передвижения, коих насчитывается 300 штук.

www.unrealed.info

DJBlackEvil и **66FallenAngel** при поддержке сайта **UnrealEd.info** выпустили сингловую модификацию **Return the Skaarj**. По словам авторов, они пытались сделать геймплей максимально приближенным к оригинальному **Unreal**. В мод вошли семь новых карт, а также новая музыка, текстуры и скрипты. Мод станет неплохим аперитивом перед уже совсем близким **Operation Na Pali**.



www.ozunreal.com/pnews.php?page=cftfriends

Сходив по указанной ссылке, вы обнаружите гайд на тему **"Как подружиться при игре в CTF"**. Советы, безусловно, очень важные и актуальные. Такие, например: "после респауна сразу же соберите всю броню, оружие и боеприпасы — тиммейты все равно не смогут использовать их так эффективно, как вы". Для тех кто в танке, поясняю — это шуточный гайд, рассказывающий об основных недостатках игроков в CTF.

COUNTER STRIKE

ВЕРСИЯ 1.4 — ЧТО НОВОГО?

Вот и свершилось то, чего так долго ждали. Самый ожидаемый и обсуждаемый из апдейтов — **Counter-Strike 1.4** — наконец увидел свет. Как и следовало ожидать, добавлено множество новых фишек, от глобальных изменений до мелких косметических поправок. Во-первых — новая античитерская система, в которой, правда, уже обнаружились кое-какие дырки, вроде пресловутого wallhack'а. Во-вторых, появились две новые карты — **cs_havana** и **de_chateau**, а также изменена популярная карта **de_train**. В режиме **Spectrator** появилась новая камера — вид из глаз. Теперь с того света можно наблюдать, как играют "отцы". Проапгрейжен радар — игрок, отправивший сообщение, временно подсвечивается, выпавшая из убиенного террора бомба мигает на "дружеских" радарах. Кроме того, сообщение о том, что "такой-то уронил бомбу", получают только террористы — исчезла возможность подслушивать вражеские радиопереговоры. Немного подкорректирована физика — понизилась точность при стрельбе из пистолетов в прыжке, а вот сами прыжки подрезаны (но не так сильно, как предполагалось). Трупы остаются на карте до конца раунда, а не растворяются в воздухе. Когда вас убивают, камера автоматически показывает обидчика (дабы в следующем раунде можно было ему оперативно отомстить). Наконец-то можно менять имя, будучи мертвым.

Исправлены баги со спрайтами, отвечающими за отображение дыма и меню покупки оружия. Окончательно пофиксены ошибки с радиосообщениями. Плюс к этому — исправлено еще несколько десятков ошибок, на перечисление которых даже не хватит отведенного в журнале места.

Таким образом, можно со всей ответственностью заявить, что версия 1.4 полностью оправдала возложенные на нее надежды и должна быть в обязательном порядке установлена на компьютер каждого уважающего себя каунтерстрайкера.

PODBOT: ОСНОВНЫЕ ОШИБКИ ПРИ СОЗДАНИИ ВЭЙПОЙНТОВ

Думаю, многие из вас читали в **№4'2002** статью о создании вэйпойнтов для **PodBot** (а если нет, то ищите ее на ***нашем компакте***). К нам пришло множество писем с вопросами по данной теме. Вероятно, в одном из ближайших номеров появится соответствующий FAQ, а сегодня мы предлагаем вашему вниманию список самых распространенных ошибок и их решения, а также советы, как действовать более рационально при создании вэйпойнтов.

Взгляните на **рис. 1**.

Видите вэйпойнт посередине окошка? С одной стороны, он помогает ботам сориентироваться и влезть точно в окно. Но на самом деле — это жалкий обман, который не достоин того, чтобы вы на него купились. Дело в том, что если бот не видит других вэйпойнтов, то он решит, что на пути к вэйпойнту посередине нет никакого препятствия, да так и упрется в стенку. Достаточно распространенная ошибка. Решение очень простое: поставить вэйпойнты перед окошком и после него.

Теперь обратимся к **рис. 2**.

Посмотрите, как велика wayzone (обозначена расходящимися синими лучами) у данного вэйпойнта. Если бот захочет пройти по мосту, то с 99%-ой вероятностью он упадет вниз, поскольку будет выбирать наикратчайший путь. Боты не герои и никогда не идут в обход, а этот путь проходит как раз над пропастью, поэтому... Судите сами: либо ставьте вэйпойнт поближе к центру, либо уменьшайте wayzone.

Очень много ошибок бывает при установке ladder waypoint'ов и попытках соединить их с другими вэйпойнтами. Взгляните-ка на **рис. 3**.

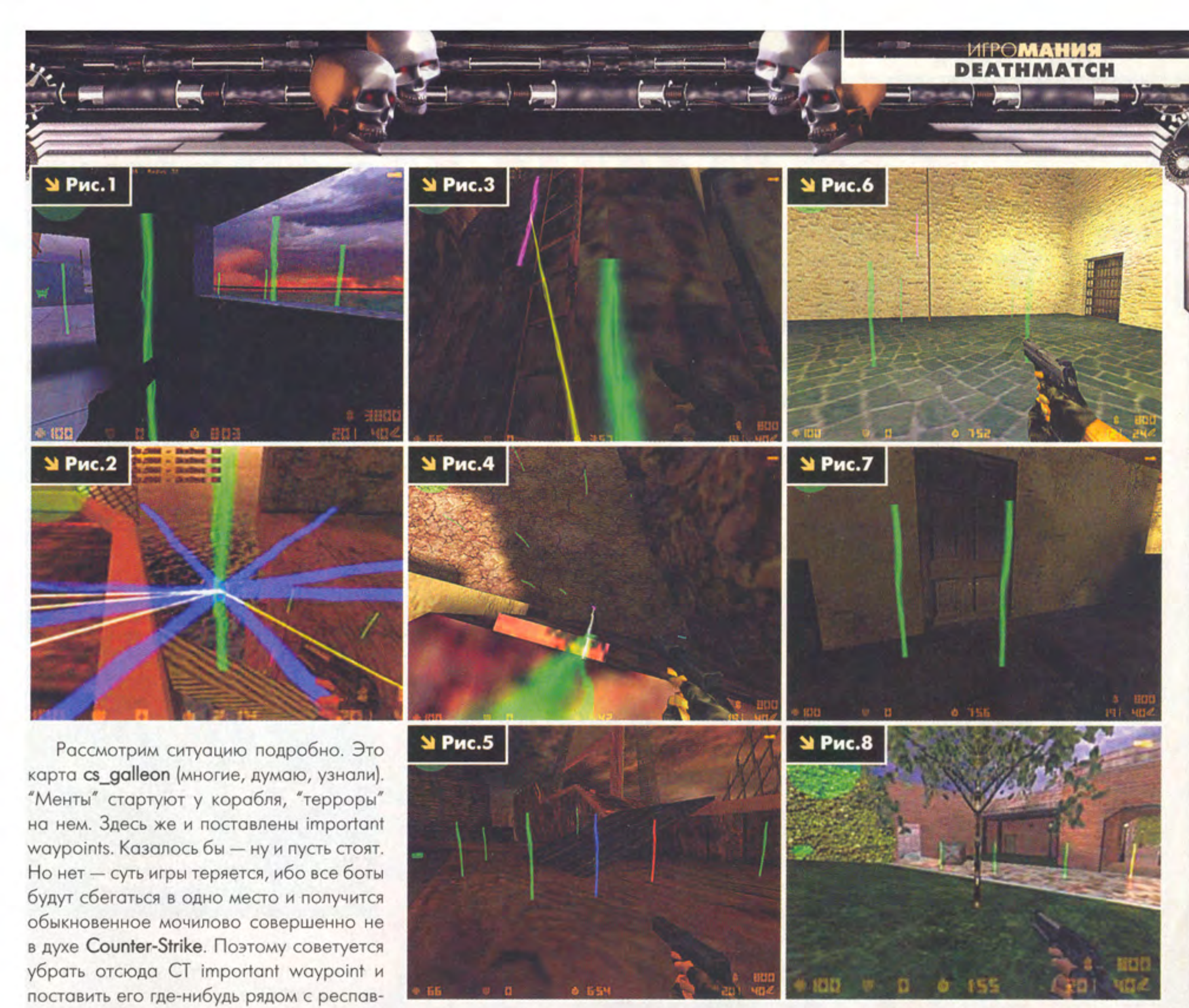
Это, конечно, не такая уж и большая ошибка. Наверное, тут просто стоит порекомендовать не размещать вэйпойнты под различными углами относительно лестницы, так как ботам будет довольно неудобно запрыгивать на нее. Очень похоже на то, как кто-нибудь опаздывает на поезд и в отчаянии пытается заскочить в движущийся вагон.

А сейчас взгляните на **рис. 4**.

Вот это — действительно серьезный прокол. Вэйпойнт наверху соединен с ladder-вэйпойнтом белым соединением, а сие означает, что у бота будет только один путь — вверх и никак иначе, то есть, поднявшись по лестнице, он уже не сможет вернуться назад. Никогда не допускайте подобного, иначе вэйпойнты просто не сохранятся, выдав ошибку вроде "Path broken from Nr. X to Y. One or both of them are unconnected. Waypoints not save — too many errors!". X и Y — соответственно номера вэйпойнтов. Конечно, их можно сохранить командой **waypoint save nocheck**, но получите ли вы удовольствие от игры с такими вэйпойнтами — вопрос спорный.

Теперь предлагаю посмотреть на **рис. 5**.

Вы, наверное, догадались, где ошибка? Да, она кроется в расстановке important waypoints.



Рассмотрим ситуацию подробно. Это карта **cs_galleon** (многие, думаю, узнали). "Менты" стартуют у корабля, "терроры" на нем. Здесь же и поставлены important waypoints. Казалось бы — ну и пусть стоят. Но нет — суть игры теряется, ибо все боты будут сбегаться в одно место и получится обыкновенное мочилово совершенно не в духе **Counter-Strike**. Поэтому советуется убрать отсюда CT important waypoint и поставить его где-нибудь рядом с респавном "контров".

Рис.5

Рис.8

Вернемся к теме **ladder waypoints**. **Рис. 6** к вашим услугам.

Ошибка заключается в том, что для подъема по лестнице боту нужно подходить к ней не прямо, а со стороны. Согласитесь, не очень удобно. Лучше убрать соединение ближнего к нам вэйпойнта с ladder waypoint и поставить один вэйпойнт перед лестницей.

Посмотрите на **рис. 7**.

Эта ошибка встречается намного чаще других. Как вы видите, эти вэйпойнты стоят довольно близко друг к другу, что, по меньшей мере, неэстетично. Кроме того, это приводит к замедлению скорости бота, поскольку, находясь рядом с первым вэйпойнтом, он думает, что достиг и второго, не совершая никаких движений. Естественно, это не так. Словом, не ставьте вэйпойнты слишком близко друг к другу!

И последняя ошибка, которая соперничает с предыдущей по популярности. Изображена она на **рис. 8**.

Как вы видите, на клумбе вообще нет вэйпойнтов. Если вы делаете вэйпойнты всерьез, а не для того, чтобы поржать над глупыми ботами, то такого допускать ни в коем случае нельзя! При обычном беге бот, что очевидно, не будет бегать по клумбе. Но когда дело доходит до боя, **PodBot** начинает бегать в случайном порядке, почти как **RealBot**. Представьте, что он встретил врага там, где на скриншоте есть вэйпойнты. Что будет делать наш герой? Бегать вперед-назад, влево-вправо и еще двадцатью двумя способами, не особо задумываясь о том, есть ли рядом вэйпойнты. Убив врага, он должен вернуться на "путь истинный". А представьте, что он остановился там, где на скриншоте находится игрок. Что тогда? Естественно, бот остановится, не обнаружив рядом вэйпойнта. Вот и кончились похождения бравого парня... Ошибка именно в этом, а не в отсутствии реалистичности в поведении бота, как могло показаться вначале.

●-●

Вот, в общем-то, и все. Теперь у вас станет несколько меньше проблем с грамотной расстановкой вэйпойнтов. Если возникнут вопросы, e-mail *gladiator@igromania.ru* к вашим услугам.

ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Мы продолжаем серию статей, посвященную замечательной игре Aliens vs. Predator 2. На этот раз мы подробно рассмотрим игру за Хищника.

ТАКТИКА ИГРЫ ЗА ХИЩНИКА

Вооружен и опасен

Если в трехмерном пространстве вы чувствуете себя не очень уютно, плохо управляетесь с обыкновенным оружием морпеха или никак не можете дотянуться до жертвы когтями Чужого, то Хищник — это ваш выбор. Его амуниция поможет вам чувствовать себя уверенно на мультиплеерной арене. Опишу ее кратце.

У Хищника есть запас энергии, который используется на поддержку всего энергетического оружия, а также на поддержку маскировки и лечение. Для восполнения запаса требуется включить специальное устройство (**Energy Sift** — присутствует по умолчанию), и через несколько секунд энергия полностью восстановится.

Хищник может включать режим маскировки, расходуя небольшое количество энергии. В этом режиме он становится почти невидимым для пехотинца. Но стоит ему попасть в воду, как маскировка исчезает. Также маскировка пропадает после стрельбы из некоторых видов оружия.

Для пополнения здоровья у Хищника есть штука под названием **Medicomp**. При ее активации расходуется около половины всей энергии, в результате чего запас здоровья восполняется с любого уровня до

100 процентов. Кроме того, помогать в охоте вам будут три специальных режима обзора — по одному на каждый тип врагов.

А теперь непосредственно об оружии. Wristblades — знакомый по фильму замечательный штык-нож, закрепленный на руке Хищника. Им можно с одного удара оторвать голову морпеху, правда, подобраться так близко бывает трудновато. Combistick — копье. Почти то же самое, что и Wristblades, но с большим радиусом действия, да и бьет покруче. Pistol — очень мощная штука. Стреляет убойными плазменными зарядами, но тратит при этом довольно много энергии. Spear Gun — пушка, стреляющая гарпунами, причем совершенно бесшумно. Оснащена отличной оптикой. Plasmacaster — самонаводящаяся плазменная пушка. После захвата цели требуется только нажать на гашетку. Есть возможность накопить заряд помощней, но это требует большего расхода энергии. Disc — самонаводящийся диск, который срубает жертву насмерть, после чего втыкается в какую-нибудь поверхность или возвращается обратно в руки. Если диск не вернулся сам, то его можно вернуть ценой некоторого количества энергии. Net Gun — оригинальная игрушка. Стреляет сетью, которая опутывает жертву и не дает ей пошевелиться. Однако жертва может разрезать/разорвать сеть. Remote Bomb — метательные бомбы на дистанционном управлении. Если приноровиться, с их помощью можно довольно эффективно вести бой.

Predator vs. Marine

В бою на открытой местности Хищник получает неоспоримое преимущество. Включаем маскировку и специальный режим зрения (рис. 1). Теперь можно внимательно оглядеться по сторонам. Завидев врага, стоит остановиться и взять в руки Spear Gun. Бедный морпех так и не поймет, откуда его подстрелили. Имеет смысл целиться в голову — при попадании она аккуратно отделяется от тела и оказывается насаженной на гарпун. Атаковать с высоты удобней с помощью диска. Запустив диск, вы потеряете маскировку, но при должной меткости это будет уже неважно.

Находясь на высоте, можно побаловаться и метательными бомбами. В полете они практически не видны, так что можно безнаказанно бомбить врага, оставаясь невидимым. Старайтесь выбирать позицию так, чтобы не подпускать пехотинца слишком близко — некоторые виды его оружия (см. материал **"AvP2: тактика игры за Marine"** в предыдущем номере **"Мании"**) наводятся даже на замаскированного Хищника.

А вот в узких коридорах Хищнику приходится несладко. Так как хитрющий морпех оснащен детектором движения, подобраться к нему незаметно удается нечасто. Если против вас играет отъявленный кемпер, то следует быть вдвойне осторожным в маневрах. Имеет смысл вооружиться Net Gun. При неожиданной атаке на близкой дистанции вы успеете заловить мерзавца — только не забывайте его добить. Завидев врага, можно пойти на риск. Встаньте на месте. Даже если вас заметили — не дергайтесь. Пехотинец стрельнет пару раз в вашу сторону, и пусть он даже слегка вас ранит — стойте и ждите. Он подумает, что вы ретировались, и последует за вами в надежде отловить вас с помощью детектора. Пройдет мимо вас и подставит под удар спину. Дальше действуйте по вкусу. Можно просто застрелить его из любой пушки, или же копьем отделить ему пару лишних конечностей. Для стрельбы отлично подойдет Plasmacaster и Pistol — в ближнем бою потеря маскировки при стрельбе из этих пушек не является критичной.

Predator vs. Aliens

Сразу отмечу, что использовать маскировку при игре против Чужого — бесполезное занятие. Чужой прекрасно видит даже замаскированного Хищника. Воевать с любым из Чужих на открытых просторах довольно просто. Вы всегда видите его, он всегда видит вас. Оптимальное оружие против прыгучих гадов — это Plasmacaster. Но надо помнить, что радиус автонаведения ограничен. Как только пушка захватит цель, вам нужно быстро умертвить то, что оказалось в прицеле. Чужой, скорее всего, будет пользоваться атакующим прыжком, а вы должны уклоняться от него, подобно тореадору, не забывая при этом поливать его плазмой. Казалось бы, диск — неплохое оружие, но дело в том, что в атакующем прыжке Чужой спокойно может увернуться от него, и пока вы будете возвращать диск, он вас убьет. Также не стоит ловить Чужого сетью — он разрывает ее когтями за считанные мгновения. Против Praetorian лучше использовать плазменный пистолет (Pistol). Тварь большая и не особо шустрая, так что всадить в нее парочку залпов будет несложно. Predalien — единственный, от кого стоит ожидать серьезных проблем на открытой местности. Применяя свой фантастический длинный атакующий прыжок, он будет сваливаться на вас как снег на голову. Вдобавок он довольно живуч, и убить его с помощью Plasmacaster довольно трудно. Pistol способен утихомирить врага гораздо быстрей, но наводиться придется самостоятельно.

Воевать с Чужими в узких коридорах — занятие экстремальное. Стоит чуть замешкаться, и острые когти вопьются в грудь или голову. Нужно быть очень осторожным, постоянно искать места, где мог бы притаиться юркий Alien. Если вы прошляпите его и подставите спину, то шансы на выживание резко упадут до нуля. Атакующим прыжком вас разорвут на куски. В замкнутых помещениях универсальное оружие — Pistol. Его заряд, попадая в стену, взрывается, нанося повреждения на внушительном расстоянии.

На этом мы заканчиваем описание премудростей игры за Хищника. В следующем номере читайте заключительную статью — о том, как играть за самого оригинального персонажа, — Чужого! ■



▲ **Специальный режим зрения. Перед нами — морпех.**



▲ **Тело на полу, голова на стене. Чистая работа гарпунной пушки!**



▲ **В свете плазменного взрыва можно увидеть бегущего по стене Чужого.**

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:
Владислав Журавлев
(master@iromania.ru)
Unreal Tournament:
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)
Aliens vs. Predator 2:
Денис Гуров
(denis@tushino.com)
Counter-Strike:
Вячеслав Коренбаев
(gladiator@igromania.ru)



Ведущий раздела:
Денис Марков
(kiar@igromania.ru)





КИБЕРСПОРТ

Вести с полей

Как и в прошлый раз, начнем с новостей о крупнейших европейских турнирах по **Quake 3: Arena** и **Counter-Strike**. Сборная России по **Q3** очень неплохо начала свое выступление в **Nations Cup**. Наши ребята уверенно выиграли оба первых матча — с командами Норвегии и Финляндии. Игра, в которой, скорее всего, определится обладатель первого места в группе С, — с командой Швеции, — должна была состояться за несколько дней до сдачи номера. Однако наша сборная ее перенесла (по правилам соревнования любая команда может перенести любую игру без объяснения причин, но только один раз). Таким образом, пока что наши делят первое место со шведской командой.

Что же касается **Counter-Strike Nations Cup**, наши доблестные каунтер-страйкеры удерживают третье место в группе. Здесь российская сборная также выиграла все матчи — у румын и чехов. Счет — 26-22 и 27-21 соответственно. Турнир начался не так давно, так что пока рано делать далекоидущие выводы.



Теперь немного о **Eurocup**. Команде **forZe**, в отличие от **c58**, все же удалось выйти из группы. Даже несмотря на то, что решающий матч за последнюю путевку в четвертьфинал она проиграла команде **dunno**. Буквально через несколько минут после этой игры наши соперники заявили, что клан распадается, и это был их последний матч. Так что можно сказать, что **forZe** просто повезло. Но везет ведь, как известно, сильнейшему. Как бы то ни было, в четвертьфинале нашим достался достаточно сильный соперник — шведская команда **eX**. Как всегда — желаем удачи!



Праздник на улице всех профессиональных геймеров! Объявлено, что в этом году состоятся уже вторые Мировые Киберигры (**World Cybergames 2002**). Участники будут состязаться все в тех же дисциплинах: **StarCraft: Broodwar**, **Quake3 1v1**, **Counter-Strike 5v5**, **FIFA 2002**, **Age of Empires 2** и **Unreal Tournament 1v1**. Национальные отборочные соревнования пройдут в самых киберспортивных странах с мая по август этого года. В них определятся лучшие из лучших, которые и отправятся в Корею, где с 29 октября по 3 ноября будут проведены финальные игры. В них примут участие около пятисот спортсменов из 45 стран, в том числе из России. Призовой фонд внушает уважение — по **$50000** для каждой дисциплины. Итого — **$300000**.



Знаете, как развлекаются "отцы" киберспорта? Я вот теперь знаю. 9 мая в клубе **Final Fantasy** состоялось сражение между самыми сильными игроками России и Беларуси в... **Heroes of Might and Magic III**! От нашей страны играли **Dilvish**, **Xaos** и **Elisey**. Они и победили с общим счетом 3:1. По правилам состязания, проигравшая сторона выплатила победителям **$500**. Недешево обошлось белорусам "развлечение", однако.



В недавно открывшемся клубе **Final Fantasy** состоялся турнир 2x2 по **StarCraft**. Ничем, в принципе, не примечательное событие, если бы не одно НО. Наконец-то удалось одержать победу над **(orky)** — без сомнения, самым сильным старкрафт-кланом в России. Героями дня стали **A2[S2]** и **Potrax[S2]**, в упорной борьбе сломившие сопротивление самих **(orky)Asmodey.dNc** и **(orky)Flash**. В итоге же места распределились следующим образом: 1) **PG** (**A2[S2]**, **Potrax[S2]**); 2) **Orky-1** (**Asmodey**, **Flash**); 3) **123** (**PGC|Phellan**, **eSprit**); 4) **KabaHbl**; 5) **Orky-3** (**~Soul~**, **MiF**). Команда **Orky-2** в составе **Dilvish** & **Elisey**, как видите, не смогла попасть даже в первую пятерку. Однако понять их можно — за два дня **Dilvish** провел два чемпионата: этот и турнир по **CS** в клубе **"Поединок"**. Репортаж с последнего, кстати, читайте на соседней странице.



До сегодняшнего дня мы как-то обходили вниманием такой крупный турнир, как **Кубок Арены**. Исправим эту оплошность. Одноименная сеть московских компьютерных клубов с января по декабрь проводит огромное количество чемпионатов по **Q3**, **CS** и **StarCraft**. Буквально за несколько дней до сдачи номера в печать завершился очередной, восемнадцатый тур. Играли на этот раз в **Counter-Strike**. Первое место заняла одна из лучших на сегодняшний день **CS**-команд — **Red Union**.



Подходит к завершению **Кубок Панавто** — соревнование по **Q3** и **CS**, проходившее с самого начала года. Финальные игры состоятся 17-19 мая. Вернее, уже состоялись — этот журнал вы, должно быть, держите в руках на пару недель позже. Мы с коллегой-апельсином... то есть с коллегой **Orange**'ем планируем посетить мероприятие и сделать большой репортаж с места событий. Как говорится, оставайтесь с нами!



5 мая состоялся турнир по **Warcraft III beta**. Выиграл, как ни странно, не лучший российский **W3**-игрок — **tmp|Karma**, а **(orky)Ranger** — бывалый старкрафтер. Второе и третье места заняли **CE** и **Bigman** соответственно. Проходило мероприятие в питерском клубе **"Спайд"**. Похоже, что "отцы" "Старого Крафта" будут "рулить" и в **W3**.



Команду **Tempramental** (*www.tempramental.ru*) покинул один из сильнейших российских квейкеров — **uNkinD**. Причины не афишируются, но известно, что его новым кланом стал **forZe**. ■



▲ **(Orky)Asmodey и (orky)Flash на переднем плане. В течение всего турнира основное внимание зрителей было приковано именно к ним.**



КИБЕРСПОРТ

Репортажи

Проходивший 28 апреля в клубе **"Поединок"** (***www.poedinok.com***) чемпионат по **Counter-Strike** 4x4 собрал всю московскую **CS**-элиту. Некоторые команды, приехавшие с утра, не решились даже регистрироваться, узнав, что сражаться им придется против таких кланов, как **forZe**, **c58** и **Red Union**. Шутка ли — регистрация стоила 700 рублей с команды. В то же время шансы победить таких соперников если и не равнялись нулю, то к нему стремились. Впрочем, "отцов" нисколько не огорчило отсутствие новичков. Ведь у них появился очередной шанс выяснить, кто же все-таки круче.

Чемпионат прошел на самом высоком уровне. Да и как могло быть иначе, если этим занимался сам **Dilvish** — бывалый старкрафтер, а теперь еще и заместитель председателя Федерации Компьютерного Спорта России по вопросам судейства. Клуб **"Поединок"** тоже произвел отличное впечатление. Два этажа: снизу бар с телевизором, а сверху два игровых зала. VIP-зал вообще заслуживает того, чтобы сказать о нем пару слов отдельно. Около десяти компьютеров стоят по периметру весьма просторной комнаты. Посередине — стол и несколько удобных диванов. VIP-зала комфортней я еще не видел, честное слово. А уж какие в этом клубе девушки-админы... Надо будет почаще заходить в гости.



▲ **Главный судья соревнований Dilvish наблюдает за игрой. Готов разрешить любую спорную ситуацию.**



▲ **Игроки рассказывают друг другу о своих подвигах. "Вот бегу я по длине, а тут террор с AWP!".**

Все располагало к упорной борьбе. Что ж, мы ее ждали, и мы ее увидели. Турнир проходил в системе full double elimination по привычным международным правилам: максимальное количество раундов — 12, учитываются лишь очки, набранные за атакующую сторону. Карты: **de_dust**, **de_prodigy**, **de_nuke**, **de_train** и **de_aztec**. Единственное, что вызвало удивление, — это то, что игроки сражались 4 на 4, тогда как в CS последнее время играют исключительно 5 на 5. Впрочем, это добавило в игру дополнительную изюминку.

Уже в первом раунде жребий свел претендентов на первое место: **forZe** и **c58**. Борьба была упорной, но матч все же завершился победой **forZe** на **de_prodigy** со счетом **13:6**. **c58** пришлось пробиваться на вершину уже из лузеров. Правда, там они особого сопротивления не встретили: **p1k**, **Exp1** (проигравшие до этого **Red Union**) и **Net Cz** по очереди проиграли им свои матчи. Возможно, своей поддержкой команде помогла одна из немногих девушек-каунтерстрайкеров — **tmp.Gaya**, присутствовавшая на турнире до самого вылета **c58**.

В финале винеров встретились **forZe** (выигравшие у **c58** и **Net Cz**), а также **Red Union** (сломившие сопротивление **Fantom** и **Exp1**). Упорная борьба на **de_dust**. В первом матче **forZe** проиграли 4:8, играя за контров. Во втором же они одержали безоговорочную победу — 9:0.

Итак, **forZe** обеспечили себе место в суперфинале. Их соперник определялся в финале лузеров: **c58** против **Red Union**. В принципе, результат удивления не вызвал: победу со счетом 13:6 одержали последние. Иначе и быть не могло — игра команды **Cyberfight** пока что оставляет желать лучшего. Конечно, если сравнивать с другими "отцами".

Финал. **forZe** против **Red Union**. Напомню, что последние вышли из лузеров. Значит, в случае их победы на одной карте придется играть на второй, и эта игра решит весь исход матча. Если же сразу выигрывают **forZe**, то они и занимают первое место. Итак, первая карта — **de_nuke**. За нападающую сторону — террористов — в первом раунде предстоит играть **forZe**. Упорнейшая борьба, и счет 6:6. Команды меняются сторонами. Гробовая тишина в зале, слышен только шепот координаторов. Команды сидят совсем рядом, спиной друг к другу, поэтому переговариваться в полный голос нельзя — соперники услышат. Судьи следят за тем, чтобы никто из играющих не смотрел соперникам в мониторы. Впрочем, профессионалов такие методы борьбы не интересуют, и они сражаются честно. Проходят 3 раунда, и счет 3:0 в пользу **Red Union**. Но **forZe** сдаваться не намерены, и уже через десяток минут счет становится ничейным — 4:4. Нервы участников сдают... Один из игроков **forZe**, засмотревшись на монитор напарника по команде, падает с крыши. Первый и вроде единственный суицид на турнире. И все же это не помешало **forZe** вырвать победу — 7:4. Вторая карта уже не нужна. Итоговый счет — 13:10 в их пользу, и вопрос о победителе снят. По крайней мере, до следующего турнира.



▲ **Команда Cyberfight. Не повезло в этот раз — повезет в следующий.**

Итак, места распределились следующим образом: 1) **forZe**, 2) **Red Union**, 3) **c58**. Победители получили комплект из руля и педалей от **Logitech** (интересно, зачем КСерам руль? чтоб "рулить", разве что), а также футболки. Остальные призеры получили девайсы от спонсоров — фирмы **Maxxtro**. Интересно, что занявшие второе место **Red Union** получили в качестве приза... эмулятор скейтборда! Непонятно, зачем он им нужен, но дареному коню в зубы не смотрят. ■

А вот что сказали о турнире некоторые из его участников.

c58|NoodZy:
Чемпионат прошел успешно. Это один из первых турниров, на котором игрокам было уделено столько внимания как администрацией клуба, так и организаторами турнира. Отдельное спасибо Dilvish'у — единственному, наверное, в России человеку, который умеет проводить чемпы одинаково хорошо независимо от их уровня.

c58|SalDzy:
Организация была на высоте. Вот только компы оставляли желать лучшего.

R^Redwhite (координатор Red Union):
В целом, все понравилось: и клуб, и организация. Жаль, не удалось выиграть. forZe и Red Union — давние соперники, были очень интересные игры. Вот теперь думаем, что делать с выигранным эмулятором скейтборда. ;-)



КИБЕРСПОРТ

Интервью

Fatality: карьера чемпиона

Джонатан Вендел в представлениях не нуждается. Лучший квейкер мира на протяжении последних трех лет выиграл огромное количество различных турниров. Его имя навсегда вписано золотыми буквами в историю киберспорта. Едва ли не каждый игрок хочет стать таким же известным, как он. Записи его матчей можно смотреть как футбол — с друзьями рядом и с пивом в руке. Итак, попрошу внимания. Сегодня в нашей рубрике эксклюзивное интервью с живой легендой киберспорта!

"Игромания" [ИМ]: *Представляю, как тебе надоел этот вопрос. Чуть ли не каждый журналист первым делом спрашивает тебя, сколько же денег ты выиграл в сумме за всю свою карьеру. Однако уследить за всеми твоими победами сложно, так что и я спрошу: так сколько же?*

Fatality [F]: Сказать честно, сам не знаю. Думаю, где-то $100000-150000, если считать всякие компы, девайсы и прочее.

[ИМ]: *Впечатляет. А какой приз больше всего понравился?*

[F]: Не так давно я выиграл Ford Focus ZX3 на турнире по AvP в Далласе. Обалденная тачка! Оригинальная раскраска, навороченная звуковая система... Словами всех впечатлений не передать.

[ИМ]: *И с чего все началось? Когда и почему ты решил стать профессиональным киберспортсменом?*

[F]: Раньше я периодически поигрывал в игры от id Software с соседом и друзьями. Как-то прослышал о том, что по ним проводятся чемпионаты. Стало интересно, я поучаствовал. Выиграл все непрофессиональные турниры, которые только смог. :-) Поэтому, едва узнав, что существуют и профессиональные (в современном понимании этого слова) чемпионаты, загорелся идеей поучаствовать. Первым моим серьезным соревнованием был турнир CPL в Далласе, в 1999 году. Я занял третье место и выиграл $4000. Помню, был безумно рад, что смог достойно выступить против лучших игроков мира. Ну, а потом киберспорт стал "набирать обороты", становиться все более популярным... Я тренировался, играл, выигрывал — так вот и началось.

[ИМ]: *И как же ты научился так играть?*

[F]: Здесь, как и в любом спорте, важно уметь угадать, что думает и делает соперник. Если умеешь, то проблем не возникает. Я умею. :-)

[ИМ]: *Раз так, то, может быть, дашь пару советов новичкам? Как стать Фаталити?*

[F]: Играйте по сетке, участвуйте в соревнованиях. Главное — это постоянные тренировки. Что бы там кто ни говорил о природном таланте. В принципе, научить более или менее нормально играть можно каждого. А талант — это как раз то самое различие между отличными и лучшими игроками.

[ИМ]: *Quake для тебя — это работа или хобби?*

[F]: Сложно сказать. С одной стороны, мне нравится играть в игры. А с другой — иногда сложно тренироваться по 8 часов на день. Но все равно, я считаю, что Quake — это лучшая работа из всех тех, которые доступны человеку в моем возрасте.

[ИМ]: *Восемь часов в день... Теперь мы знаем цену успеха. И за каким компом ты проводишь такую уйму времени?*

[F]: Сейчас у меня Pentium 4 1400 MHz. Видеокарта — GeForce 3 с 64-ю мегабайтами памяти. Вполне достаточно, я считаю.

[ИМ]: *А почему именно "Квейк"? Почему ты не играешь в Unreal или Counter-Strike?*

[F]: Quake гораздо более требователен к личному уровню игрока. Большинство квейкеров играют еще со времен первой части. Анрилеры же или каунтерстрайкеры — в большинстве своем это те, кто пришел в киберспорт тогда, когда в Ку "все места были заняты". Вообще, я немного поигрываю в CS. Но, если вдуматься, то Q3 требует не меньших навыков командной игры.

[ИМ]: *С твоей любимой игрой мы, похоже, определились. А какая часть "Квейка" тебе нравится больше других?*

[F]: Думаю, третья. Во многом из-за того, что к моменту ее выхода в мире было уже немало квейкеров. Так что играть в нее гораздо сложнее — ведь мой опыт не превышает опыта большинства других игроков. А сложнее — значит интересней.

[ИМ]: *На каких картах тебе больше всего нравится играть?*

[F]: Что касается дуэльных, то Q3tourney2 вне конкуренции. Она отлично сбалансирована: на карте нет места, удерживая которое, ты сможешь гарантированно победить. Не так сложно убежать от противника, поэтому играть становится на порядок интересней. Ну а что касается карт для командной игры, то здесь я предпочитаю Q3dm7. С нее все началось — это была первая карта, на которой начали играть тимплей. Конечно, из-за того, что она была единственной входящей в Q3A Test :-). Выигрывает та команда, которая держит красный "армор" и берет "квад". Для победы здесь как нигде больше важны навыки командной игры. Отличная карта.

[ИМ]: *Какой день был для тебя самым важным в карьере?*

[F]: Без сомнения, тот день, когда я выиграл RazerCPL. Именно тогда я доказал и себе, и другим, что чего-то стою. Что я не случайно оказался среди сильнейших геймеров.

[ИМ]: *Глупый вопрос, предупреждаю сразу. Какие три вещи ты бы взял с собой на необитаемый остров?*

[F]: Вещей — никаких. А вот от трех горячих девушек бы не отказался! :-)

[ИМ]: *Раз уж разговор зашел об этом: у тебя есть девушка? Или, может, ты уже жениться собрался? Меня-то это не интересует, а вот нашим читательницам было бы интересно. ;-)*

[F]: Нет, сейчас я свободен. :-) Ну только не подумайте, что я все время провожу за тренировками. Ничто человеческое мне не чуждо.

[ИМ]: *Спасибо огромное за интервью! Сам до сих пор не могу понять, как мне удалось тебя поймать на бескрайних просторах Сети.*

[F]: Ну а что ты хочешь — дела! Тебе спасибо, и привет всем вашим читателям. :-) ■



КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

база данных по клубам на компакте

Сводка по компьютерным клубам России, ранее публиковавшаяся на страницах журнала, разрослась до значительных размеров и отныне находится на компакте в разделе *"ИнфоБлок"*.

Сводка неустанно пополняется, из номера в номер. В этом номере "Игромании" все жители Ростова-на-Дону могут ознакомиться с появившимся в нашей сводке клубом **Deeptown** с очень неплохими машинами. А читинцы — посетить клуб **"Синильга"**, маленькое и уютное заведение на 10 компьютеров.

Отдельная просьба к читателям **"Мании"** — нам было бы очень интересно узнать, что вы думаете о нашей сводке. В каком направлении ее стоит развивать? Какую дополнительную информацию о клубах вносить? Присылайте мнения на адрес *makarenkOFF@igromania.ru*.

Владельцам компьютерных клубов: если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес *operkot@igromania.ru* и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок.

Андрей Верещагин (soldier@igromania.ru)

Сегодня мы будем делать новую игру!

Выхода "Ренегата" ждали многие, но многие были разочарованы тем, что ждало их за инсталляционным меню. Игра вышла на любителя. Но с какими задатками! Главное преимущество всех Westwood'овских игр (и "Ренегата" в том числе) — это открытая архитектура движка, позволяющая создавать практически неограниченное количество самых разнообразных и необычных модификаций. Впрочем, легкие изменения баланса игры — это не наш размер.

Мы будем играть по-крупному. Мы сделаем совершенно новую игру.

НОВЫЙ ТИБЕРИУМНЫЙ МИР!

Создание новой игры на движке Command & Conquer: Renegade

В стартовых колодках

Первое, что вы должны сделать, — это проникнуть в папку **\Data**, располагающуюся в директории с игрой. Там вы обнаружите кучу самых разнообразных файлов. Нам интересны только те, что имеют расширения **.mix** (эти файлы соответствуют игровым миссиям и содержат некоторые из задействованных на них моделей объектов/субъектов) и **.dat**: все эти файлы являются своеобразными архивами. Последний тип файлов здесь представлен лишь одним архивом, который носит имя **always.dat**. Он является самым увесистым и самым значимым для нас файлом. Распаковать его (а также и все остальные местные архивы) можно с помощью утилиты **Unmix**, поселившейся и на ***нашем компакте***. Чтобы разархивировать любой из архивных файлов игры, запустите программу через командную строку с указанием следующих параметров: **Unmix <имя архива> <имя папки для распаковки>** (например, **Unmix C:\Games\Renegade\Data\always.dat C:\Temp**).

Можно пойти и другим путем, а именно воспользоваться услугами программы **RenegadeEx** (берите ее с ***нашего компакта***), работать с которой приятнее и удобнее, чем с упомянутой выше утилитой Unmix. Да и по возможностям RenegadeEx на голову выше последнего. Но, к сожалению, RenegadeEx работает корректно далеко не на всех компьютерах (может быть, этот недостаток будет ликвидирован в более поздних версиях программы). Так что этот способ работы с игровыми архивами подойдет не каждому.

Редактируем...

Как я уже говорил, нас в большей мере интересует файл **always.dat**. В нем вы найдете ряд ничем не примечательных подкаталогов и огромное количество файлов с расширениями **.mp3**, **.wav**, **.tga**, **.ini**, **.txt**, **.dds**, **.tbl**, **.ttf**, **.w3d** и **.wlt**.

Звуки музыки

Первое, что мы сделаем на пути к нашей собственной игре — это переозвучим игру. Если у вас есть знакомый музыкант, то смело привлекайте его к творческому процессу. Новая игра — это не какой-нибудь мелкий мод, к созданию которого можно отнестись не столь ответственно. Впрочем, при желании электронные композиции, которые так подходят к миру "Ренегата", можно взять из Интернета, с серверов, на которых выкладываются "свободные" композиции начинающих музыкантов.

Из всего многообразия файлов в архиве нам могут пригодиться только те файлы, что имеют расширения .mp3, .wav, .txt, .tga, .dds, .ini и .w3d. Первые, понятно, содержат игровые композиции; вторые — звуковые эффекты. Музыкальное сопровождение игры представлено большим количеством файлов. Вот список композиций, входящих в состав саундтрека игры:

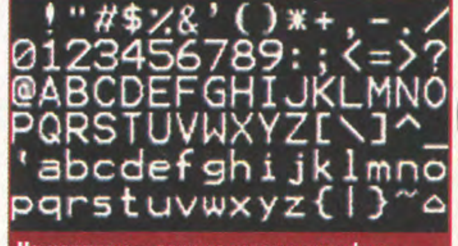
01-command&conquer.mp3
02-packingiron.mp3
03-ammoclip.mp3
04-ambient industrial.mp3
05-moveit.mp3
06-onyourfeet.mp3
07-got a present for ya.mp3
08-sniper.mp3
09-sneakattack.mp3
10-stomp.mp3
11-ambient beach.mp3

Остальные музыкальные файлы можно разделить на четыре группы: музыкальное сопровождение меню (представлено файлами **menu.mp3** и **options screen.mp3**); мелодии, дублирующие композиции из саундтрека (в некоторых случаях с незначительными изменениями); редко используемые треки (например, во время определенных скриптовых сценок); не включенные в игру композиции. Из числа последних выделю трек **defunkt.mp3**, который в последний момент был заменен авторами на упомянутый выше **10-stomp.mp3** и, определенно, заслуживает внимания (при желании можете вернуть defunkt.mp3 на свое прежнее место). Не пренебрегайте возможностью "выдрать" из игры музыкальные треки — они чертовски хороши (особенно композиции из саундтрека).

Внешний вид

Ну вот, игра переозвучена, но визуальный ряд все еще остается старым. Пришло время перелопатить игровые меню, тексты и игровые текстуры до состояния, что их не узнают даже сами разработчики. Им и не положено, ведь мы делаем совершенно новую игру.

Что касается ***.txt-файлов**, то они содержат вспомогательные игровые скрипты, а также различные заметки разработчиков игры и вряд ли могут быть нам полезны (хотя просмотреть их все же не помешает). А вот ***.tga-файлы** — вполне. Они представляют собой различные интерфейсные картинки, которые могут быть подкорректированы в любом графическом редакторе. Отдельно хочется сказать о файлах **font12x16.tga**, **font6x8.tga**, **font8x8** и **font9x12.tga**. Они хранят в себе графические отображения всех применяемых в игре шрифтов. И для наших целей шрифты придется поменять полностью! Простым "подправлением" ог-



На картинке – один из игровых шрифтов.



Паркер на операционном столе.

раничиваться не стоит. Иначе ваши же знакомые будет тыкать пальцам в вашу игру и смеяться над тем, как небрежно вы подошли к процессу ее создания.

Основными графическими файлами игры являются вовсе не картинки формата *.tga, а их собратья с расширением **.dds**. Последние содержат рисунки оформительного характера, текстуры, скины игровых персонажей и большую часть интерфейсных картинок игры. Поскольку формат *.dds нестандартный, для работы с ним нужен пакет специальных утилит, как, например, **DXT Tools** (сами понимаете, такая важная программа просто не могла обойти стороной ***наш компакт***). Пользоваться программой просто: для конвертирования *.dds-файла в формат *.tga запустите файл **readdxt.exe** с параметром: **readdxt <имя *.dds-файла>** (например, **readdxt C:\Data\you.dds**). Вследствие произведенной операции, в папке с программой образуется файл **test.tga**, содержащий рисунок из указанного вами *.dds-файла. Обратное действие (то есть перевод графических файлов из формата *.tga в *.dds) осуществляется посредством запуска файла **nvdxt.exe** с параметром: **nvdxt <имя *.tga-файла>**.

Если вы собираетесь корректировать какой бы то ни было *.dds-файл, первым делом переведите его в формат ***.tga**, с которым может работать практически любой графический редактор. Отредактировав с помощью последнего полученный файл, переведите его обратно в формат *.dds, присвоив ему имя, которое он имел до перекодировки в *.tga-формат.

По названию *.dds-файла можно определить его предназначение. Так, например, *.dds-файлы, имя которых начинается с приставки "**c**" (приставка отделяется от остальной части названия файла знаком "**_**"), хранят в себе скины игровых персонажей и изображения отдельных частей их тела, а те, в названии которых значится префикс "**f**" или "**w**", — изображения оружия. Приставка "**hud**" в имени *.dds-файла обозначает, что файл содержит арт, относящийся к HUD'у (экрану героя); "**cursor**" — задействованные в игре курсоры; "**if**" — интерфейсные картинки; "**loadscreen**" — рисунки, заполняющие экран во время загрузки игры; "**map**" — мини-карты уровней; "**p**" — изображения "призов" (полезных вам во время игры вещичек); "**pog**" — схематические изображения игровых объектов/субъектов; "**v**" — внешний вид транспортных средств и их частей.

Хватаем "кисточки" в руки и в короткие сроки (практика показывает, что трех-четырех вечеров может хватить) перерисовываем все "шкурки" игровых персонажей. В первую очередь перерисовываем главного героя **Паркера** — ему соответствует файл **c_havoc.dds** — никто не мешает вам приклеить на серьезную "мордашку" свою собственную фотографию. Когда все герои игры перерисованы, дойдет дело и до видоизменения транспортных средств, перерисовки отдельные текстуры, перекройки интерфейса и HUD'a (главный файл для HUD'a — **hud_main.dds**). Кстати, никто не мешает вам "плеснуть" побольше крови в игру. Все внимание на скриншот.



Обратите внимание на произведенные мною изменения в HUD'е: при попадании в игрока на экране теперь появляются пятна крови.

Когда вы сделаете все вышеозначенное, игру будет уже не узнать.

Занимательная анатомия

Визуальный ряд игры полностью перекроен! Но говорить о "полностью новой, сделанной своими руками игре" еще рановато. Физика, манера поведения врагов и прочие мелочи остались старыми. Придется заняться изменениями...

Нам нужен архив **always.dat** — здесь хранятся заветные файлы расширения **.ini**, которые могут быть открыты и изменены в любом текстовом редакторе. Первым в списке значится файл **bones.ini**. С него мы и начнем разбор местных *.ini-файлов.

В bones.ini прописывается урон, наносимый игровым персонажам при поражении различных частей их мускулистого тела, а также сила повреждений, которым могут подвергаться постройки и другие игровые объекты. Файл состоит из трех модулей: **BODY LOCATIONS**, **STRUCTURES** и **MISC OBJECTS** (их имена выделены рядом знаков равенства). Первый посвящен людям, второй — зданиям, и последний — остальным объектам, которые вы можете найти на карте (ящики, бочки и т.п.).

Начальный модуль разбит на небольшие блоки (их названия, как и положено, помещаются в квадратные скобки), соответствующие различным областям тела, при поражении которых жертва испытывает определенный урон. Вот полный список местных блоков: **ABDOMEN** (соответствует брюшной полости), **CHEST** (грудь), **HEAD** (голова), **RCALF** (икра правой ноги), **LCALF** (икра левой ноги), **RFOOT** (стопа правой ноги), **LFOOT** (стопа левой ноги), **RFOREARM** (правое предплечье), **LFOREARM** (левое предплечье), **RHAND** (кисть правой руки), **LHAND** (кисть левой руки), **RTHIGH** (правое бедро), **LTHIGH** (левое бедро), **RUPPERARM** (правое плечо), **LUPPERARM** (левое плечо), **NECK** (шея), **PELVIS** (таз). Во всех них вы сможете обнаружить следующие параметры:

Name — кодовое название области тела.

ScreenName — название части тела, отображаемое в игре.

DamageScale — умножитель урона, который испытывает субъект, будучи пораженным в данную часть тела ("чистый" ущерб от оружия здоровью раненого субъекта умножается на указанное здесь число, увеличиваясь или уменьшаясь от этого).

Обратите внимание на то, как много областей тела предусмотрено авторами. Такого нет ни в одной игре! Вот только все это многообразие сводится на нет "благодаря" тому, что авторы установили почти для всех частей тела значение характеристики DamageScale на 1 (исключение сделано лишь для головы и шеи).

Неужели уважаемые сотрудники Westwood не понимают, что травма руки никак не может быть приравнена к ранению живота (разве что только очень тяжелая)? Когда в наших руках ТАКИЕ инструменты, то делать "чисто аркадный

Моделлерам посвящается...

Игровые модели в Renegade представлены *.w3d-файлами, обитающими в архивном файле always.dat и *.mix-архивах игры. Для просмотра содержимого *.w3d-файлов предусмотрена программа GMAX. Скачать ее можно отсюда: *ftp://ftp1.discreet.com/web/products/gmax/gmaxinst_1-1.exe* (на диск мы выкладывать программу не стали из-за ее массивности, да и полезна она будет далеко не всем). Используя GMAX, вы можете не только любоваться на здешние модели, но и даже изменять их внешний вид и анимацию.

Disclaimer

Помните, что всякое коммерческое распространение получившейся у вас игры нарушает права разработчиков и незаконно! Но вот играть самому и приглашать друзей попрактиковаться в стрельбе и тактике в совершенно новом шутере, который у вас получился, никто не запрещает. Так что — дерзайте. Удачи вам в нелегком, но таком увлекательном деле игростроения!

симулятор войны" даже как-то стыдно (хотя, повторимся, никто не мешает). Логичнее сделать реалистичный симулятор войны. Все козыри — уже у нас в руках. И выстрел в голову будет давать настоящий "хедшот", а после попадания в руку неудачливый снайпер будет получать ответную очередь в свою сторону.

Внесите коррективы в местную систему повреждений, максимально приблизив ее к реалистичности и установив для каждой области тела свой умножитель урона (если вы не видите большой разницы между уязвимостью двух частей тела, можете сделать отличия между ними минимальными, благо что данная характеристика может принимать дробные значения). Игра станет реалистичней и в то же время интересней.

Во втором и третьем модулях файла вы можете обнаружить те же параметры, только здесь значение имеет лишь характеристика **DamageScale**, которая в данном случае определяет хрупкость всей конструкции (чем больше значение этого параметра, тем выше хрупкость). Внимание! Редактируя означенный модуль, можно превращать постройки в игре хоть в железобетонных монстров, которые нельзя уничтожить даже после пятого выстрела из ракетницы. А можно сделать эдакие картонные коробочки, которые будут разлетаться разве что не от пинка ноги. Еще одна нота мелодии игрового баланса!

Надеюсь, у вас уже сложилась целостная картина будущей игры. Тактический симулятор войны, с полностью обновленной графикой и озвучкой. Симулятор, в котором попадание в голову или в руку различаются по уровню наносимого урона. Мало того, есть различия даже при попадании в разные участки одной конечности. Отстрелите врагу кисть, и он получит максимум повреждений, аналогичных "неумению нажать на курок".



Крылатая камера

Следом за bones.ini идет файл **cameras.ini**. Он, подобно всем остальным *.ini-файлам игры, разбит на разделы, первый из которых называется **Profile_List** и содержит перечень всех возможных типов камеры, а последующие — относящиеся к каждому из них параметры. Среди всех типов камеры нас больше всего интересуют **Default** (соответствует виду от третьего лица), **Sniper** (камера, активизирующаяся при ведении прицельной стрельбы из снайперской винтовки), **First_Person** (вид от первого лица), **Vehicle** (камера для транспортных средств), **Death** (камера "смерти"; активизируется, когда ваш персонаж умирает) и **Cinematic** (камера, предназначенная для скриптовых сценок). Также имеется много типов камеры, используемых при езде на определенных средствах передвижения. Список параметров для каждой камеры выглядит следующим образом:

Name — название камеры.

TranslationTilt — угол наклона камеры (измеряется в градусах).

ViewTilt — угол обзора камеры (в градусах).

Distance — расстояние между камерой и персонажем, за которого вы играете (или средством передвижения, которым он управляет, если игрок пользуется услугами транспортного средства).

Height — высота, на которой находится камера.

FOV — величина области обзора камеры.

LagForward — "запаздывание" камеры при движении вперед (чем выше значение этой характеристики, тем сильнее будет от вас отставать камера, когда вы идете/бежите вперед).

LagLeft — "запаздывание" камеры при движении вбок.

LagUp — "запаздывание" камеры при движении вверх.

Вот вам бесплатная идея по созданию совершенно новой игры. Можно заменить вид от третьего лица видом сверху, вследствие чего геймплей изменится в сторону аркадности, а игра перестанет быть похожей на саму себя. Делается это путем замены значений нескольких характеристик из блока **Default** следующим образом: значение **ViewTilt** следует выставить на отметку **90**, а **Distance** и **Height** — на **5** или выше (для получения наилучшей картинки желательно также подстроить значения и других параметров блока). Все —top-down шутер готов!



Кампания нового типа

Музыка изменена, новый сценарий написан новыми шрифтами, графика перерисована, и даже характеристики героев изменены. Но мы все еще вынуждены играть в "старые" кампании. Пора изменить ситуацию. А для этого надо создать новые кампании.

Нашим подопытным кроликом является файл **campaign.ini**, который, как несложно догадаться, посвящен синглплеерной кампании. Он разбит на две части, первая из которых содержит общие характеристики каждой миссии кампании, а вторая (начинается со слов "**CAMPAIGN LOADING SCREENs SECTION**") — параметры, относящиеся к экрану загрузки миссий.

Первая часть делится на несколько блоков, каждый из которых отведен под одну из миссий кампании (название любого местного блока выглядит следующим образом: **Mission X**, где **X** — номер миссий от **0** до **11**). Каждый блок включает в себя следующие параметры:

Movie — ролик, который будет проигрываться перед началом данной миссии. Укажите здесь полный путь, по которому можно найти ролик (путь должен быть отделен от названия характеристики пробелом).

Level — название файла (*.mix-архива), соответствующего данной миссии (он должен ле-

жать в папке с игрой, в подкаталоге \Data).

Score — наличие строки с этим параметром свидетельствует о появлении экрана зачисления очков после завершения миссии.

Обратите внимание на то, что в блоке, посвященном заключительной миссии, параметр movie встречается дважды: во втором случае он отвечает за финальный ролик игры.

Путем несложных преобразований вы можете расширить исходную кампанию, добавив в нее новые миссии, или создать целиком новую кампанию. Единственное, на что вам следует обратить внимание при корректировке файла — так это то, что каждая его строка с параметром имеет свой порядковый номер (к примеру, в строке 4=Level M01.mix цифра 4 является номером строки). При вставке новых строк не забудьте присвоить им соответствующие номера и поменять номера идущих за ними строчек.

Здание. Машина. Человек.

Файлы buildings.ini, characters.ini, vehicles.ini и weapons.ini содержат соответственно характеристики строений, игровых персонажей, транспортных средств и всевозможных видов вооружения (каждому объекту/субъекту отводится свой раздел в соответствующем файле). Файлы эти не отличаются обилием различных атрибут, список которых приводится ниже.

Model — модель объекта/субъекта (задается *.w3d-файлом; он должен находиться в архиве always.dat). Поменяв, к примеру, значение этого параметра у ненавистного Кейна (ему соответствует блок Nod Leader: Kane в файле characters.ini) на c_ag_civ3, вы сделаете его похожим на жалкого старикашку-фермера.

Anim — его анимация (этой характеристикой обладают только герои игры).

PlayerType — группировка, к которой принадлежит данный объект/субъект. Возможные значения: NOD, GDI, CIV (это значение используется для придания объекту/субъекту нейтральности). Меняя значение данного параметра у игровых персонажей, можно, например, сделать мирных граждан своими врагами или, наоборот, напарниками.

Взрывы во всей красе

Следующей нашей задачей является корректировка файла explosion.ini — файла, посвященного различным видам взрывов и их характеристикам. Это позволит окончательно изменить лик игры. Первый раздел explosion.ini, именуемый Explosion_Types, содержит список названий всех используемых в игре видов взрывов (их шесть). Последующие блоки файла несут в себе характеристики отдельно взятого взрыва (название взрыва соответствует имени блока). У каждого из них есть следующие атрибуты:

Name — название взрыва.

Radius — его радиус.

Strength — сила взрыва (равна количеству отнятых жизней у пострадавшего от этого взрыва субъекта/объекта).

ScaledDamage — этот показатель определяет, зависит ли ущерб, причиняемый пострадавшему субъекту/объекту, от того, насколько его "задело" взрывом. True — да, false — нет.

Emitter — тип взрыва. Полный список типов взрывов можно найти в разделе Explosion_Types, о котором говорилось выше.

Sound — звук, раздающийся при взрыве. Здесь указывается имя *.wav-файла с этим звуком без учета расширения (файл этот должен находиться внутри архива always.dat).



Помните, что настоящие взрывы должны быть мощными и зрелищными. Зрелищность взрывам мы, увы, обеспечить не в состоянии, а вот мощность — вполне. Все, что нужно для этого сделать, — это изменить значения параметров Radius и Strength.

Материя

В файле surfaceeffects.ini прописаны характеристики различных видов материи (среди них: вода, металл, дерево, тибериумное поле и прочее). Файл состоит из нескольких разбитых на разделы частей, имя каждой из которых выделено двумя рядами звездочек.

Изменяя характеристики материи, вы можете изменять свойства мира игры. Лед перестанет быть скользким или начнет ломаться под ногами десантников, песок станет зыбучим и поглотит многих ваших врагов, а если вы зазеваетесь, то прихватит на дно песчаного болота и вас. Камень разлетится кремниевой шрапнелью, стоит вам попасть в него из огнестрельного оружия, а трава острыми пиками будет резать ноги...

Дырявая материя

Первая часть файла, именуемая Permeable Settings, содержит в себе лишь один раздел, который называется Bullet_Stopping. В нем определяется, может ли пуля проходить через указанные виды материи (true — нет, false — да). Назовем их поименно: Cloth — ткань, Concrete — бетон, Dirt — земля, Electrical — электрическое поле, Flammable — огонь, Flesh — человеческая плоть, Foliage — листва, Glass — стекло, Grass — трава, Heavy Metal — тяжелый металл, Ice — лед, Light Metal — легкий металл, Mud — грязь, Rock — камень, Sand — песок, Snow — снег, Steam — дым, Tiberium Field — тибериумное поле, Tiberium Water — тибериумная вода, Underwater Dirt — подводная грязь, Underwater Tiberium Dirt — подводные тибериумные отходы, Water — вода, Wood — дерево. Обратите внимание на то, что некоторые виды материи бывают двух видов (один вид отличается от другого наличием слова Permeable после основной части названия): обычный и уплотненный. Так, например, стекло здесь представлено параметрами Glass и Glass Permeable, последний из которых соответствует бронированному стеклу.

По мнению авторов, почти все виды материи страдают отсутствием возможности быть пробитыми пулями насквозь. Меня, как геймера и как разработчика своей игры, такой расклад не устраивает. Предлагаю сделать ткань, лед, дерево и легкий металл пропускающими пули, то есть установить значения у соответствующих им параметров на false. Согласитесь, обычная деревянная дверь в нормальных условиях для патрона — не препятствие. Вследствие произведенных изменений игра станет намного реалистичнее. Теперь вы сможете, будто в реальной жизни, стоя за деревянной дверью, расстреливать через нее незадачливых врагов, пока те не догадаются войти.

Можно, кстати, сделать человеческую плоть проходимой для пуль. Это не совсем реалистично, зато как эффектно (продырявленные насквозь и в самых разных местах враги — это надо видеть!) и эффективно (если на одной линии будет стоять несколько врагов, пуля пройдет сквозь каждого)!

Тибериум как средство лечения

А теперь — внимание! Сейчас будет очень важная информация. Маленькая рекомендация от сотрудников "Мании" по созданию уникальной игровой модификации. Мы дарим вам эту оригинальную идею.

Вторая часть файла — Surface Damage Stats — состоит из двух разделов: Damage_Warhead и Damage_Rate. Первый не содержит ничего примечательного, тогда как второй может похвастаться характеристиками тибериумного поля и тибериумной же воды. Перед вами их полный список.

Tiberium Field — количество "здоровья", теряемое игроком каждую секунду своего пребывания в тибериумном поле. ***Если поставить сюда отрицательное число, тибериумное поле будет оказывать на играющего положительный эффект.***

Tiberium Water — ущерб здоровью игрока, причиняемый ему ежесекундно во время пре-


В моей модификации тибериум, как ни странно это звучит, заменяет аптечки.

бывания в слабо загрязненной тибериумом воде.

Tiberium Water Permeable — то же для сильно загрязненной тиберуимом воды.

Underwater Tiberium Dirt — для подводной тибериумной грязи.

На первый взгляд, эта часть файла может показаться непривлекательной. Но на самом деле это не совсем так. Как вам идея создать модификацию, где тибериум представлен не как сильнодействующее ядовитое вещество, а как лекарство нового поколения, оказывающее на все живое сугубо положительный эффект? Все, что нужно для этого сделать — это заменить каких-то несколько чисел, поставив рядом с ними знак "-". И вот уже новый увлекательный синглплеерный (а при желании и мультиплеерный) мод готов.

Пуля против материи

После надписи **Bullets** начинается следующая интересная нам часть файла, где расписано, какое влияние оказывает снаряд, выпущенный из того или иного оружия, на различные виды материи при поражении их. Названия разделов этой части выглядят следующим образом: **X_Y**, где **X** — название вида материи, а **Y** — поражающего его снаряда (список названий всех возможных снарядов находится в самом начале файла после слов **Hitter Names**). Вот характеристики, с которыми вы можете встретиться в каждом разделе данной части файла.

Sound0 — звук, раздающийся при касании данным снарядом указанного вида материи.

Emitter0 — тип повреждения, которое производит снаряд при попадании в данный вид материи.

Decal0 — графический файл (он должен иметь формат ***.dds** и находиться внутри архива **always.dat**) с изображением повреждения (как вариант, отверстия), которое создает снаряд при поражении данного вида материи. Обратите внимание на то, что вместо расширения .dds здесь следует указывать **.tga**, так как игра перед обращением к этому параметру конвертирует графические файлы из одного формата в другой.

Decal1 и **Decal2** — альтернативные графические файлы с изображением создаваемого снарядом повреждения в данном виде материи. Создавая новые параметры вида **DecalX** (X обозначает номер параметра такого типа) и указанные в них графические файлы, вы увеличиваете количество различных повреждений, создаваемых снарядом.

DecalSize — величина поврежденной снарядом области (или произведенного им отверстия) в данном виде материи.

DecalSizeRandom — возможные отклонения в размерах поврежденной области от указанной в предыдущем параметре величины.

"Вскрывая" эту часть файла, вы можете поменять действие различных снарядов на всевозможные виды материи. И не просто поменять, а сделать его более реалистичным, увеличивая количество возможных повреждений, которые может производить один и тот же снаряд на различные виды материи.

Убийственные сообщения

Файл **phrases.ini** отводится под текстовые сообщения для многопользовательского режима игры, которые дают о себе знать при убийстве одного игрока другим (всякий раз, когда один игрок уничтожает другого, компьютер случайным образом выбирает и выводит на экран одну из указанных в этом файле надписей). Подобных сообщений может быть сколько угодно, но авторы ограничились лишь десятью, каждое из которых имеет вид: **phraseN=T**, где **N** — номер сообщения, а **T** — его текст (перед этим текстом ставится имя победителя, а после — ник побежденного).

Если у вас хорошая фантазия, можете придумать свои сообщения, заменив ими до неприличия короткие оригиналы. А можете просто добавить новые, оформив их как полагается (то есть так же, как и придуманные авторами сообщения) и присвоив им соответствующие порядковые номера.

"Ренегат", как ты изменился!

Из оставшихся *.ini-файлов интерес для нас представляют следующие: **speech.ini**, **dazzle.ini**, **menu.ini** и **input.ini**. Первый из них содержит различные реплики ваших врагов, второй — характеристики световых эффектов, третий — параметры, относящиеся к меню и его оформлению, а последний — настройки управления (многие из них недоступны для редактирования в меню опций). Основной интерес представляет файл с речью персонажей. В дополнение к измененному путем перекройки кампаний сценарию можно добавить элементы диалога с NPC.

После внесения необходимых изменений в игровые файлы соберите заново архив **always.dat**, включив в него все отредактированные и измененные вами файлы, с помощью **RenegadeEx** или просто поместите последние в папку **\Data**, что находится прямо в игровой директории.

Теперь запускайте игру и наслаждайтесь результатом проделанной работы. Смотрите, что у нас должно было получиться. Полностью перерисованные текстуры. Измененная озвучка. Перелопаченный сценарий, за счет изменения структуры кампаний и различных диалогов. Новая физика игры. И совершенно отличные от оригинальных характеристики персонажей. А, возможно, появился и новый способ получения энергии/здоровья — целебный тибериум!

Если изменения были внесены правильно и были направлены на создание полноценной модификации, вы не узнаете прежнего "Ренегата". Игра буквально преобразится и, возможно, даже изменится до такой степени, что ее можно будет распознать лишь по названию. Хотя! Неужели вы еще не изменили его при редактировании меню? ■



Андрей Верещагин aka Soldier
(soldier@igromania.ru)

Коктейль "Нереальность"

Возьмите 50 мл Unreal, добавьте 30 мл UT, хорошенько смешайте в шейкере, вылейте в стакан "Олд Фэшен", киньте щепотку оружейного пороха от флэккэннона, так, чтобы крупинки распределились по поверхности. Осторожно по ложечке, не смешивая, влейте в стакан топлива из ракеты редимера. Вставьте трубочку и украсьте бокал хорошо прожаренным на сопле шокрайфла скааржем. Все, можно поджигать... Будьте осторожны: СМЕСЬ ВЗРЫВООПАСНА!!!

Два напитка вместе

Первое, о чем мы будем сегодня говорить, — это карты. Исследования показали, что... **Карты из Unreal'a совместимы с Unreal Tournament'ом.** Нужно только уметь их переносить из одной игры в другую. О том, как это делать, мы и поговорим.

Прежде всего отыщите запылившийся диск с первым Unreal'ом и установите игру. Для тех, кто не в курсе, сообщу, что в Unreal, равно как и в Unreal Tournament, уровням, которые и там, и там представлены ***.unr-файлами**, отведена папка **\Maps**, находящаяся прямо в игровой директории. Обратите внимание на то, что в Unreal'e в начало названия файла с дефматчевой картой ставится приставка "**DM**", а в UT — "**DM-**".

Чтобы "перетащить" дефматчевые арены из Unreal'a в UT, скопируйте файлы с нужными картами первого в папку \Maps последнего. При этом обязательно замените приставку "**DM**" на "**DM-**" в имени каждого из этих файлов. Только после этого UT начнет распознавать карты своего предшественника, которые автоматически добавятся в местный список уровней для deathmatch'a.

При этом оружие и всяческие полезные вещички, которые вы можете найти на безграничных просторах старых "нереальных" карт, подменяются своими современными аналогами. Те же предметы, что аналогов не имеют, остаются нетронутыми. Таким образом, в игру "перекочуют" несколько полезных вещичек из Unreal'a. Например, Toxin Suit — специальный костюм, позволяющий вам безболезненно купаться в кислоте.

Теперь вы можете наслаждаться игрой на старых добрых дефматчевых уровнях, по которым все мы уже успели соскучиться и которые ничуть не уступают оригинальным "нереальнотурнирным" картам, а в чем-то и превосходят их. Заметьте также, что играть на многопользовательских картах из Unreal'a гораздо интересней в Unreal Tournament'e. Тут вам и умные боты, и трехмерный звук, и прочие навороты.

Здесь же следует упомянуть о возможности превращать Unreal'овские синглплеерные уровни в дефматчевые арены для UT. Для этого вы должны не только скопировать файл, соответствующий нужной карте, в директорию **\Maps**, но и прибавить к его названию приставку "**DM-**". Следует учитывать, что большая часть таких локаций отличается громадными размерами; посему играть на этих картах интересно только при большом количестве игроков.

Вы можете также "перепрофилировать" карту любого UT-типа, будь то Capture the Flag, Domination или Assault, в уровень для deathmatch'a. Делается это все тем же методом замены приставки в имени файла, соответствующего карте: на этот раз вы должны сменить приставку "**CTF-**", "**DOM-**" или "**AS-**" на "**DM-**". Удачнее всего в дефматчевый тип перевоплощаются "доминационные" арены, благодаря относительно небольшим размерам и отсутствию двух одинаковых участков карты, которые присущи уровням, рассчитанным на "захват флага".

Дело не ждет!

Unreal Tournament имеет одну очень вредную привычку — игра долго грузится при начальном запуске даже на самых современных по сегодняшним меркам компьютерах. Происходит это в основном оттого, что игра загружает в память компьютера вступительный ролик, содержание которого все мы знаем наизусть и который уже успел нам здорово надоесть.

Чтобы убрать с глаз долой стартовую заставку, направляйтесь прямиком в каталог \System, располагающийся в игровой директории, и откройте файл UnrealTournament.ini в любом текстовом редакторе. Отыщите в этом файле строку LocalMap=CityIntro.unr и замените надпись CityIntro.unr на LocalMap=UT-Logo-Map.unr. Теперь о вредном начальном ролике можно позабыть.



Unreal'овская арена DmTundra, небольшой участок которой вы можете лицезреть на скриншоте, и по сей день остается редкой по красоте картой.

Игровой шейкер: Unreal в UT

Как уже было сказано, из Unreal'a и UT можно приготовить превосходный коктейль. Нужно только знать рецепт и грамотно смешивать составляющие.

Первым делом сходите в директорию, где помещается UT, и, найдя там каталог **\Maps**, снимите копию с находящего там файла **Entry.unr** (мало ли что может произойти в процессе модификации). Установив Unreal, заберитесь в отведенную ему папку и скопируйте содержимое папок **\Maps** и **\Music**, то есть все игровые карты и музыкальное сопровождение игры, в одноименные подкаталоги директории, где помещается Unreal Tournament (при копировании каталога \Maps вам будет предложено заменить файл Entry.unr, на что вы должны дать утвердительный ответ). В этой самой директории имеется каталог **\System**, в котором лежит ничем вроде бы не примечательный файл **UnrealShare.int**. Но непримечателен он только на первый взгляд — на самом деле этот файл,


Теперь в UT можно играть в сингловые карты Unreal'а. Как приятно еще раз пробежаться по хорошо знакомым картам, замочить парочку скааржей...

если его слегка подкорректировать, является очень важным ингредиентом в нашем немного необычном коктейле. Открыв файл в любом текстовом редакторе, найдите и удалите символ ";" из всех начинающихся с него строк (таких строк здесь ровно десять). Загляните также в файл **Unreal.int**, располагающийся в той же папке, и сделайте с ним то же самое.

Запускайте игру и дивитесь тому, что в итоге получилось. А получилось нечто весьма интересное. Зайдя в меню **Game**, вы обнаружите невиданные ранее пункты **New**, **Save**, **Load** и **Botmatch**. Первые три относятся к **синглплеерной кампании из Unreal'а** и позволяют, соответственно, начать ее прохождение, сохранить и загрузить игру. Стоит отметить, что пункт Load не всегда работает корректно. К счастью, у него есть достойная замена — консольная команда **Open X** (напомню, что консоль может быть вызвана в любое время нажатием клавиши **Tab** или ~), где вместо **X** указывается полный путь и имя файла с нужным сейвом (например, **Open C:\Games\UT\Save\save0.usa**). Сами же сейвы размещаются в директории с игрой, в подкаталоге **\Save** (нумерация записей начинается с нуля, то есть сейв, который в игре является первым, здесь имеет имя не save1.usa, а save0.usa и т.д.).

Что касается пункта меню Botmatch, то он позволяет вам сразиться с ботами в таких режимах игры, как **DarkMatch**, **King of the Hill** и **Coop Play**, позаимствованных из Unreal'а. Причем вы можете играть в эти режимы как на перенесенных из последнего картах, так и на оригинальных UT-аренах. Не пренебрегайте возможностью поиграть в "новые" многопользовательские варианты игры — чертовски захватывающее занятие.

Вследствие произведенных операций интерфейс игры примет вид легендарного предшественника UT. Кроме того, в игру добавятся знакомые нам по Unreal'у модели персонажей и орудия убийства. Правда, в полном объеме воспользоваться обновленным оружейным арсеналом вы сможете только на перенесенных из Unreal'а аренах.

Единственная проблема, с которой вы столкнетесь после совершения описанных выше преобразований, заключается в том, что игрушку покинут ряд оригинальных вариантов игры и некоторые модели персонажей. Но вы можете поставить все на свои места, вернув скопированный ранее файл **Entry.unr** на свое законное место.

Если же вы являетесь ярым поклонником первого Unreal'а и хотите сделать UT максимально на него похожим, можете также заменить стартовый ролик последнего. Осуществляется это посредством редактирования файла **UnrealTournament.ini**, расположенного в папке **\System**, в которой мы уже успели ранее покопаться. Найдите в этом файле строку **LocalMap=CityIntro.unr** и замените в ней надпись **CityIntro** на **Unreal** (при этом вы должны перенести из Unreal'а в UT карту **Unreal.unr** и композицию **FlyBy.umx**).

Как вы понимаете, все вышеизложенные преобразования возможны только в том случае, если на вашем винчестере наличествует первый Unreal. Если же ваш диск с этой поистине великой игрушкой уже покоится на свалке истории, отчаиваться все же не стоит — по крайней мере, игра в синглплеерные "нереальные" уровни вам еще может быть доступна. Но только при условии, что у вас сохранились игровые сейв-файлы (они лежат в каталоге \Save). Если они все-таки сохранились, немедленно копируйте их в подкаталог **\Maps** директории, куда установлен Unreal Tournament. Далее откройте в любом текстовом редакторе файл **UnrealTournament.ini** (напомню, что он лежит в каталоге **\System**). В нем нас интересует строчка **SavePath=../Save**, в которой вам нужно заменить надпись **Save** на **Maps**. Затем запустите UT и, используя упомянутую ранее консольную команду **Open X** (напомню, что вместо **X** вы должны указать полный путь и имя файла с нужным сейвом), загрузите сохраненную игру. В результате на экране появится сообщение вида

Узнаете? Это же наш старый знакомый – скаарж!

Нереальная музыка

Одна из самых сильных сторон UT — это музыкальное сопровождение. Игровые композиции настолько хороши, что об их "выдирании" из игры не думали разве что только написавшие их композиторы.

"Нереальные" мелодии, представленные *.umx-файлами, можно позаимствовать из каталога \Music, располагающегося прямо в игровой директории. Для прослушивания любого из этих музыкальных файлов подойдет Winamp с установленным для него plug-in'ом UMX Decoder, найти который можно на *нашем компакте*. Хватайте и устанавливайте UMX Decoder, после чего вы сможете в любое время наслаждаться великолепной "нереальной" музыкой, среди которой имеются и такие треки, которые в игре вам услышать не доведется.

Can't find file for package 'Y', где Y — своеобразное кодовое слово, которое вы должны запомнить. Выйдите из игры и раскройте находящуюся в ее директории папку \Music. Снимите копию с любого местного музыкального файла и, оставив ее здесь же, назовите кодовым словом из предыдущего сообщения (Y). Теперь запускайте игру, загружайте нужный сейв (с помощью все той же команды Open X) и наслаждайтесь игрой.

А вообще советую всем проделать вышеописанные операции и повторно исследовать уже ставшие родными "нереальные" карты, но теперь уже в UT. Ощущения от этого просто незабываемые, можете мне поверить...

Нереальный трансформер

Переходим к следующей части нашего сегодняшнего вскрытия — редактированию файла User.ini, который способен поведать нам много интересного. Его можно найти в директории с UT, а точнее, в ее подкаталоге \System.

Удобный видеоплеер за несколько секунд

Думаю, ни для кого не секрет, что в UT присутствует весьма полезная возможность записывать и проигрывать демки. Вот только реализована она не лучшим образом: все связанные с демонстрациями команды (запись, остановка записи, проигрывание) вводятся через консоль. Во-первых, на введение каждой команды требуется некоторое время, что очень и очень неудобно (к тому же, пока вы вводите, к примеру, команду для остановки записи, в вашу демку успевают вместиться ненужные вам кадры). Во-вторых, вы должны постоянно держать в голове кучу консольных команд для работы с демками.

Впрочем, есть один способ, позволяющий разом разрешить все эти проблемы, — "привязать" каждую из консольных "демонстрационных" команд к определенной клавише. Делается это путем редактирования файла User.ini в любом текстовом редакторе. Файл этот состоит из нескольких разделов, границей между которыми служит пустая строка, а название каждого из них заключается в квадратные скобки.

Первое, что вы должны сделать, — это найти раздел Engine.Input. Не обращайте внимание на первые его сорок строк (эти строчки имеют следующий вид: Aliases[...]=(...)) — нас они не интересуют. Зато интересуют последующие — все те, что имеют вид X=Y, где X — название клавиши, на которую вы должны нажать, чтобы сработала команда, указанная вместо Y.

Найдите в списке те клавиши, которыми вы не пользуетесь во время игры, и "привяжите" к ним следующие команды (в качестве таких кнопок удобно использовать F5, F6, F7 и т.д.):

DEMOREC X — начать запись демки (X — полный путь и имя файла, в который будет записана демонстрация). Обратите внимание на то, что вам не нужно создавать файл — игра сделает это за вас. Вот пример использования команды: DEMOREC C:\Games\UT\demo.

STOPDEMO — окончить запись демонстрации.

DEMOPLAY X — проигрывать демку с видом от первого лица играющего (X — имя проигрываемого файла, а также его полный путь).

DEMOPLAY X?3rdperson — проигрывать демонстрацию с использованием "свободной" камеры (X — имя проигрываемого файла, а также его полный путь).

"Прикрепив" эти команды к подходящим клавишам, вы получаете в свое распоряжение очень удобный видеоплеер, пользоваться которым одно удовольствие. Многие из вас наверняка не раз наблюдали профессиональные демки, записанные мастерами прохождения уровней. Такие movie обычно показываются не от первого лица, а с использованием функции полета камеры. Теперь и вы можете легко создавать собственные шедевры нереального кино. Заметьте, что на движке Unreal действительно можно срежессировать неплохой фильм.

Как просто стать боссом!

Файл User.ini может также помочь тем, кто еще не примерял шкуру босса игры, Xan'a, наверстать упущенное, добавив между двумя любыми разделами файла следующие строки:

[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

Теперь список доступных вам моделей пополнится новым экземпляром. И каким экземпляром!

Новый шаг к реальности

В заключение предлагаю вам поменять содержание текстовых сообщений, появляющихся на экране во время загрузки игры, с тем чтобы хоть как-то скрасить томительное ожидание. Для этого вам нужно отыскать в игровой директории папку \System, а в ней — файл Engine.int. Открыв его в любом текстовом редакторе, найдите в нем надпись [Console]. Под ней можно обнаружить следующие строки:

LoadingMessage=LOADING
SavingMessage=SAVING
ConnectingMessage=CONNECTING
PausedMessage=PAUSED
PrecachingMessage=PRECACHING

В каждой из этих строчек после знака равенства следует текст, который отображается на экране: в первом случае (в верхней строке) — в процессе загрузки игры, во втором — когда происходит сохранение игры, в третьем — во время соединения, в четвертом — когда включена пауза, и в пятом — при начальной загрузке.

Замените исходные надписи чем-нибудь более оригинальным, и ожидание окончания процесса загрузки покажется вам не таким уж и скучным и продолжительным занятием. С помощью редактирования данных текстов можно даже создавать свои миницценарии для демонстрашек. Записываете с помощью "плеера" симпатичную демку с сюжетом, пишете комментарии — и кино готово.

***

Подводя общую черту, хочу посоветовать вам лишь одно: не бойтесь экспериментировать с редактированием основных файлов игры. Кто знает, а может, у вас получится сотворить что-то куда более нереальное... ■



ВЛАДИМИР БОЛВИН AKA BALLWIN
(V_BOLVIN@MAIL.RU)

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

Doom, Ultimate Doom, Doom II, ZDoom, Heretic, Hexen and Strife

Редакторы: DEU, DETH, DeeP, DCK, EdMap, DmapEdit, DoomEd, DOOMCAD, Renegade Graphics DoomED Deluxe, WadAuthor, DeuTex, DeuSF, WinTex, NWT, MIDI2MUS, MUS2MIDI, MUS File Player Library, IDBSP, BSP, WAD Auxiliary Resource Manipulator, ZenNode

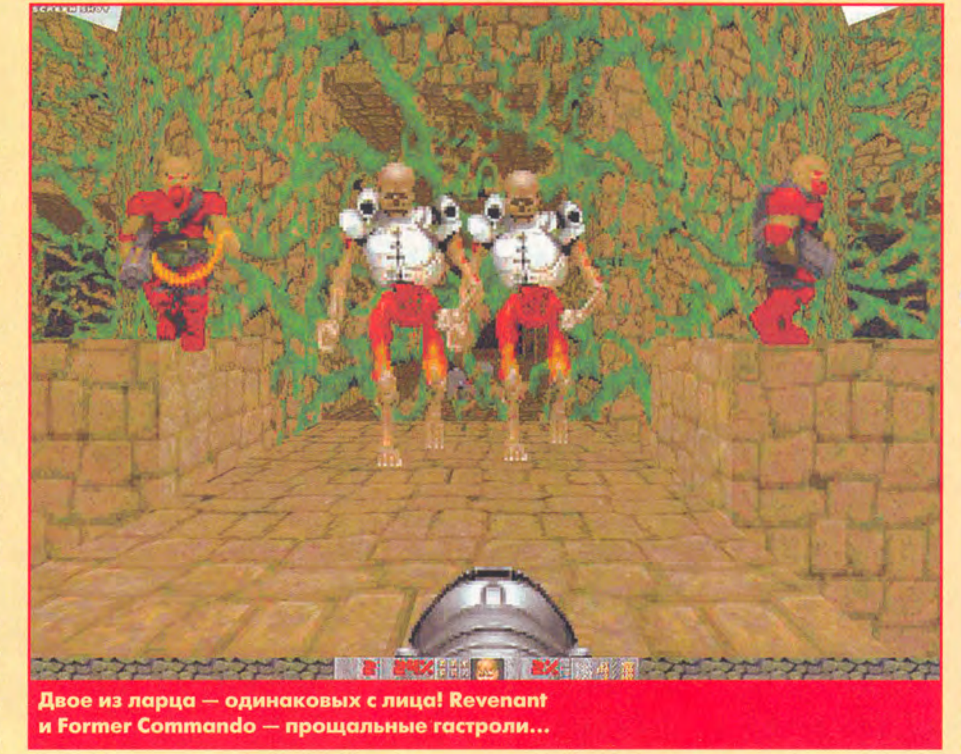
Где взять: Практически все последние версии редакторов и утилит можно скачать с *http://ftp.task.gda.pl/pub/games/idgames/utils* или *http://ftp.sunet.se/pub/pc/games/idgames/utils*

Возможности: При комплексном использовании — 100% игровых

Описание возможностей: Перед тем как говорить о редакторах, нужно отметить следующее: редактирование невозможно (простыми средствами) для shareware, т.е. вы должны пользоваться полной версией игры.

Возраст игр **id Software** достаточно солидный — пионеры action "от первого лица". Многое было "впервые". Тогда только формировались требования к игровым редакторам, которые теперь стали стандартами. Фактически ни один из них, по современным меркам, не является полноценным редактором. Условно их можно разделить на несколько групп:
— редакторы EXE файлов
— редакторы WAD файлов
— инструменты для редактирования звуков и музыки
— BSP оптимизаторы.

Границы этих групп не особенно четкие, и в них нельзя поместить некоторые дополнительные инструменты. Например, куда отнести утилиту, проверяющую соответствие количества монстров на уровне количеству имеющегося оружия/боеприпасов на предмет возможности их этим самым оружием уничтожить? Наиболее распространенная современная схема "одна игра — один редактор" здесь не проходит. Для создания уровня придется использовать, как минимум, по одному редактору из нескольких групп, а то и по несколько из каждой. Каждый редактор, как правило, хорошо выполняет какую-то определенную задачу. Собрав набор из редакторов, наилучшим образом выполняющих свои функции на разных этапах построения уровня, вы получите полноценный SDK. Вопрос предпочтений при выборе — довольно тонкий. Некоторые очень мощные редакторы отличаются плохим интерфейсом, работают в MS-DOS и требуют плотного общения с командной строкой, зато к ним можно найти мегабайты справочной информации. Другие работают под Windows, имеют сносный интерфейс, дополнительные возможности и небольшую справочку о том, как запускать редактор... Что вы выберете?



Двое из ларца — одинаковых с лица! Revenant и Former Commando — прощальные гастроли...

Редакторов к DOOM очень много. Я насчитал более 50. В этом небольшом обзоре мы коснемся только некоторых, наиболее известных.

Редакторы WAD файлов

Файлы типа *.WAD обязательно лежат в папке с установленной игрой. Например, в DOOM вы найдете doom.wad, в FINAL DOOM — plutonia.wad, tnt.wad и т.д. Эти файлы содержат основную информацию об игровых уровнях: расположение, графика, предметы, монстры, звуки, музыка и т.д. Редактирование WAD файлов позволяет все это, в большей или меньшей степени, изменять. Возможности у редакторов разные, но, в общем, все они позволяют делать следующее:
— редактировать оригинальные карты
— редактировать карты, скачанные где-либо
— создавать свои собственные уровни.

DEU

Автор: Raphael Quinet и Brendon J Wyber (версия 5.3, и 32-разрядная версия 5.21 GC).

Описание: Это был один из первых редакторов для DOOM. Подавляющее большинство последователей использовали в своих работах код DEU. Работает с DOOM, DOOM II, Heretic. Позволяет создавать и вставлять DEMO файлы, редактировать карту, проверять полученную карту на ошибки, и многое другое. Поддерживает разрешения VGA, SVGA 640x480 и 800x600.

Особенности: Очень запутанный интерфейс. Высокая сложность, особенно для новичков в MS-DOS. Для того чтобы работать с этим редактором, вам придется распечатать руководство и держать его пару недель под рукой, прежде чем вы запомните нужные команды и порядок действий.

DETH

Автор: Написан Antony Burden и Simon Oke (версия 3.92).

Описание: Работает под MS-DOS и имеет почти такие же возможности, как и DEU. Еще один основоположник всех остальных редакторов к DOOM. Правда, некоторые источники сообщают, что и в нем использован код DEU.

Особенности: По сравнению с DEU, интерфейс гораздо удобнее. Для редактирования Hexen нужна специальная версия DETH, которая называется HETH.

DeeP

Автор: Выпущен Sensor Based Systems (доступна версия 8.84).

Описание: Работает под MS-DOS. Поддерживаются DOOM, DOOM II, Heretic, Hexen и Strife. Хороший интерфейс и подробное руководство пользователя.

Особенности: Может создавать один большой PWAD файл из нескольких более мелких. Редактор позволяет видеть устанавливаемые текстуры (например, при установке их на стены).

DCK (DOOM Construction Kit)

Автор: Ben Morris (доступна версия 3.62).

Описание: Работает в MS-DOS. Интерфейс еще лучше. Это один из наиболее мощных

MS-DOS редакторов. Поддерживает: DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Heretic, Hexen, Strife, Duke Nukem 3D Art файлы. Позволяет просматривать текстуры Quake.

Особенности: Имеет встроенные функции для построения дверей, лестниц, подъемников и т.д. Использована технология WYSIWYG (what you see iş what you get — что вы видите, то и получите).

EdMap

Автор: Jeff Rabenhorst (доступна версия 1.31 и есть неустойчивая 1.40).

Описание: Редактор работает в MS-DOS. Интерфейс мог бы быть и получше. Хорошее руководство пользователя. Поддерживает: DOOM, DOOM II, Heretic.

Особенности: Сам редактор сильно смахивает на DEU. Все наиболее важные функции для построения карты присутствуют. Есть некоторые дополнительные функции для построения лестниц, подъемников и телепортов.

DmapEdit

Автор: Jason Hoffoss (последняя версия 4.3).

Описание: Редактор работает в MS-DOS. Поддерживает: DOOM, DOOM II, Heretic, Hexen и Zdoom.

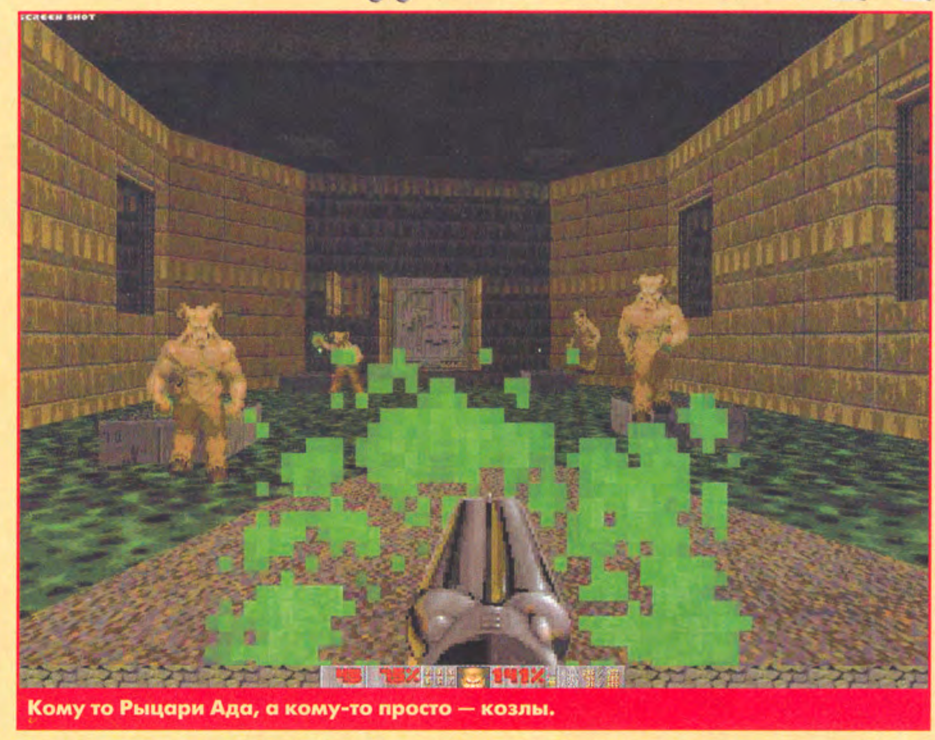
Особенности: Основное предназначение — редактирование карты. Генератор вершин сделан автором, поэтому можно попробовать использовать этот редактор в тех случаях, когда генераторы, выполненные на коде DEU, не справились с задачей. Удобный и интуитивно понятный интерфейс. Есть дополнительные функции, например, генератор построения лестницы. Можно запускать создаваемый уровень из редактора и потом возвращаться в него из игры. Предварительный просмотр текстур. Поддерживается 3D просмотр.

DoomEd

Автор: Geoff Allen (версия 4.2)

Описание: Это один из первых редакторов для DOOM под Windows (3.*). Имеет все связанные с этим преимущества (и недостатки). Поддерживает игры: DOOM, DOOM II.

Особенности: Включены все дополнительные функции, типа построения лестниц. Может делать PWAD и DWD файлы. В него, в качестве помощи, включена наиболее ценная онлайновая информация. Умеет добавлять и удалять почти все. Неустойчив, может зависнуть в любой момент. Бывают трудности с редактированием больших карт. Не всегда корректно сохраняет карту — они иногда просто не запускаются.



Кому то Рыцари Ада, а кому-то просто — козлы.

DOOMCAD

Автор: Matt Tagliaferri (версия 6.1).

Описание: Как и DoomEd, работает под Windows (3.*). Поддерживает игры: DOOM, DOOM II, Heretic.

Особенности: Возможности меньше, чем у DCK или DEU. Скорее предназначен для того, чтобы новичку освоить редактирование уровней DOOM. Этому будет способствовать большая подборка справочной информации. Из недостатков: неудобно перемещаться по карте; нет программы инсталляции.

Renegade Graphics DoomED Deluxe

Автор: Renegade Graphics (доступна версия 2.23).

Описание: Не имеет никакого отношения к ранее рассмотренному DoomEd. Это хороший редактор, с хорошей установочной программой и приятным глазу интерфейсом. Работает под Windows. Поддерживает игры: DOOM, DOOM II и их модификации.

Особенности: Диалоговая справка отсутствует, но есть отдельно распространяемое руководство пользователя, к тому же с редактором поставляется большой текстовый файл с описанием возможностей и основных приемов работы. Гибкая настройка конфигурации редактора. Неудобно выполнено перемещение по карте.

WadAuthor

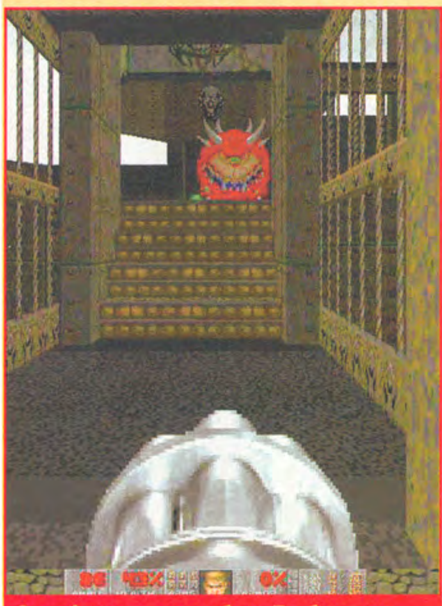
Автор: Williston Consulting (версия 1.3).

Описание: Один из самых устойчивых и удобных редакторов под Windows 9*. Поддержка редактора разработчиком с 1995 по 2001 год уже говорит о многом. Без регистрации работает 15 дней. Если редактор зарегистрирован, то обещают выслать дополнительные утилиты для редактирования WAD файлов под MS-DOS. Поддерживаются: DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Heretic, Hexen.

Особенности: Отличают этот редактор хороший интерфейс и некоторые приятные и полезные вещи, например, отображение предметов в натуральном виде. Файлы помощи сделаны так, что будут очевидны даже человеку, впервые взявшемуся за дело строительства уровня.



Pain Elemental собирается разродиться Lost Soul ("потерянной душой"). Как вам "двойная" дьявольская улыбка?



Cacodemon — колобок. Любит подсматривать, и, судя по мерзкой улыбке, это ему пока еще нравится.

Редакторы EXE файлов

С помощью редакторов WAD файлов можно добиться многого, но есть задачи, которые им не по силам. Изменение параметров оружия (например, скорострельности), здоровья, "толщины" брони, добавление объектам новых свойств, приписывание новых эффектов, изменение различных игровых текстов, добавление новых спрайтов — все это можно делать с помощью редакторов EXE файлов. Нужно отметить, что работа с этими редакторами считается делом достаточно сложным. Знакомиться с ними рекомендуется только после того, как вы достаточно освоились с редакторами WAD файлов. Для создания полноценного мода необходимо применять оба типа редакторов.

DeuTex и DeuSF

Автор: Olivier Montanuy (версии 3.6).

Описание: DeuTex — MS-DOS программа, которая управляется из командной строки.

Особенности: С помощью этого редактора можно изменять практически любые ресурсы WAD файла. Работает с форматами BMP и GIF. Результат компилируется. Работа с программой не для начинающих. Совместима с редакторами WAD файлов, типа DEU. Много справочной информации.

DeuSF предназначена для создания PWAD файлов с заменой спрайтов или окружения. Это далеко не простая задача. Поддерживаются форматы GIF, BMP, WAV, AU и MUS. Остальное как для DeuTex.

WinTex

Автор: Olivier Montanuy (версия 4.3)

Описание: Управляет программами, которые работают под MS-DOS, используя PIF файл. Фактически используется чаще всего как оболочка для таких программ, как DeuTex, DeuSF и т.д. Обратите внимание на фамилию автора редакторов DeuTex, DeuSF и автора WinTex. Интересный ход — вместо того, чтобы переписывать эти программы под Windows, он написал оболочку! Поддерживает игры: DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Heretic, Hexen, Strife.

Особенности: Самостоятельную работу WinTex, как редактора EXE файлов, обеспечивает поставляемая вместе с ним программа DeuSF. Работать с ней через WinTex гораздо удобнее. Возможности, само собой, такие же. Имеет встроенную справку. Можно просматривать GRP файлы Duke Nukem 3D.

NWT (New WAD Tools)

Автор: Denis Moeller (версия 1.3, и есть бета-версия NWTpro 1.4 от 3/96)

Описание: Работает под MS-DOS. NWT поддерживает игры: DOOM, DOOM II, Heretic. А NWTpro дополнительно поддерживает Hexen и Strife.

Особенности: Делает все то, что делает WinTex, и даже больше. Хорошо продуманный интерфейс. Работает с разными палитрами (для Heretic). Обрабатывает файлы форматов RAW, GIF, PCX, WAV, VOC, MUS и PWAD. Редактирование текстур и списков pname.

Инструменты для редактирования звуков и музыки

Звуки и музыка в игре должны соответствовать обстановке уровня и усиливать нужное впечатление. Кто не верит в эту простую истину, может заменить оригинальную мелодию DOOM на "в лесу родилась елочка" и прочувствовать дискомфорт. Программы этого типа не изменяют и не создают ни звуки, ни музыку. Они переводят ваши звуковые и музыкальные файлы в формат, который понимается игрой. Сами файлы должны быть созданы с помощью, например, MIDI клавиатуры, либо можно взять готовые. В DOOM нельзя использовать в качестве музыки WAV файлы (и другие форматы, естественно, тоже). Их можно будет применить, только если преобразовать их в MIDI файлы (например, с помощью Cakewalk), а затем в формат MUS. У музыкальных файлов в DOOM есть некоторые особенности: они должны быть представлены в моно 11 кГц (в игре будет создан псевдостереоэффект, если появится необходимость), максимальная длина воспроизведения — 6 секунд.

MIDI2MUS

Автор: Этот инструмент — от самих id Software.

Описание: Действует максимально просто: подали на вход файл MIDI, на выходе имеем файл MUS.

Особенности: Кажется, эта утилита не работает под WinTex.

MUS2MIDI

Автор: Jochem Erdfelt (версия 0.9).

Описание: Здесь все наоборот — из MUS получаем MIDI. Эта утилита управляется из WinTex! Т.е. не обязательно мучаться с командной строкой.

Особенности: Выполняет только одну функцию, зато качественно. Применяется она для того, чтобы получить оригинальные треки, для последующей модернизации (id Software такие действия не приветствуются!) или для собственного удовольствия. Тяжело освоить управление из командной строки (используйте WinTex).

MUS File Player Library

Автор: Vladimir Arnost (версия 1.75).

Описание: Более мощный вариант предыдущей утилиты. Поддерживает игры: DOOM, DOOM II, Heretic и Hexen.

Особенности: Предварительное прослушивание MUS файла. Поддерживает Adlib, Sound Blaster (OPL2), Sound Blaster Pro II/16 (OPL3, stereo), Sound Blaster AWE32 (EMU 8000), Roland MPU-401 и Sound Blaster MIDI port. Копирование MUS происходит в XMS или EMS память, отсюда вывод — предварительно обеспечьте ее подключение!

BSP оптимизаторы

Боюсь, что без разъяснений не обойтись. Во-первых, зачем нужно что-то оптимизировать? Уровень DOOM можно представить себе в виде коробки, наполненной всяким разным (у кого как получилось). Каждый уровень отличен от другого, но все они едины в одном — размеры их огромны по сравнению с размерами героя-"проходимца". Исходя из этого, в любой момент времени вы, глазами героя, можете видеть только часть уровня. Ну нет у него глаз на затылке! Эта-то видимая часть и отображается на экране монитора. Ну и что?! А то, что если ничего не объяснить программе, то она будет прилежно обсчитывать и все остальное, что не влезло. Представьте себе, сколько вы будете ждать следующего кадра.

Вопрос второй — что делать? Ответ, приятный слуху тунеядца со стажем, — все давно уже сделано! Был разработан специальный алгоритм BSP (Binary Space Partitioning), который делит уровень на маленькие кусочки. Все они организуются согласно "иерархии" полигонов, образуя BSP дерево. В результате на экране отображаются только те части (ветви дерева) уровня, которые попали в поле зрения героя. Остальные мирно ждут своего часа, а не толпятся в очереди у процессора. Скорость отображения растет, настроение подымается, сраженные монстры падают пачками.

Остается только применить BSP алгоритм к своему уровню. Многие редакторы сами умеют строить BSP дерево, однако, если это не так или качество оптимизации вас не устраивает, — никакой трагедии. В мире много других BSP оптимизаторов. Я привожу только некоторые, наиболее известные.

IDBSP

Автор: Портирован в MS-DOS Ron Rossbach (доступны версии: 1.0, 1.0.1, 1.0.2 и бета 1.1). Есть варианты для Linux и OS/2.

Особенности: Для обработки программа требует не WAD, а DWD файл. Поэтому программа распространяется с конвертером WAD файлов в DWD формат. На выходе получается нормальный, оптимизированный WAD файл. Карты получаются достаточно быстрыми и самыми маленькими. Интересно, что первоначально программа была написана id Software для NextStep, правда, это не избавило ее от ошибок. Можно получить и исходный код, если вы сильны в С.

BSP

Автор: Colin Reed (доступны версии: 1.5, 2.3, 3.0).

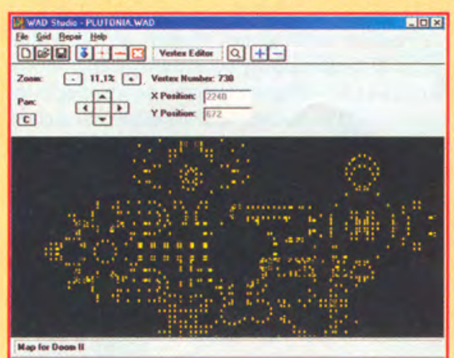
Описание: Работает в MS-DOS, Unix и OS/2.

Особенности: Используется как встроенный оптимизатор большинством редакторов exe, wad, умеющих строить BSP дерево. WAD файлы получаются более медленными, чем при использовании IDBSP, но, тем не менее, достаточно быстрыми. Зато работать легче и удобнее. К тому же на современных машинах эта разница абсолютно не видна.

WAD Auxiliary Resource Manipulator (WARM)

Автор: Robert Fenske (версия 1.6)

Описание: Работает в MS-DOS, OS/2,



Linux, Windows/NT и других. Поддерживает WAD файлы из DOOM, DOOM II, Ultimate DOOM, Heretic и Hexen.

Особенности: Карты получаются большего объема, чем при использовании IDBSP, но достаточно быстрыми. Не лишен некоторых ошибок. Распространяется вместе с исходным кодом.

ZenNode

Автор: Marc Rousseau (доступны версии 0.98a и 1.0)

Описание: Работает в MS-DOS, OS/2 2.0, Windows NT и Windows 9x. Версия 1.0 поддерживает Linux 2.0. Обрабатывает WAD файлы из DOOM, DOOM II, Heretic и Hexen.

Особенности: Неплохой интерфейс. Быстрая и удобная программа. BSP генератор может настраиваться пользователем. Можно указывать сектора, которые не должны быть поделены. В версии 1.0 позволено выбирать один из трех алгоритмов разделения уровня. Может соединять отдельные карты в один WAD файл.

Окончательная оценка

Мнение автора материала обо всех описанных выше редакторах игры.

Сложность: От низкой до очень высокой

Остальное: Большинство редакторов, работающих под управлением Windows, требуют наличия библиотеки VBRUN300.DLL. Ее можно скачать по адресам (лучше со второго): *http://ourworld.compuserve.com/homepages/PSNeeley/VB300.htm; http://loadsoft.narod.ru/utilities/vbrun_and_other_dlls_and_runtime_files/d_6058_index.html.* По адресу *http://zdoom.notgod.com/download.php* можно получить все материалы по Zdoom — и игру, и редакторы, и утилиты. DOOMские "шаровары" под Win95 (DOOM, DOOM2, Heretic, Hexen): *www.sonic.net/~mortlgrn/doom.html.* Если будете искать редакторы где-то еще, готовьтесь к разочарованиям. Многие страницы давно заброшены.

Оценка "Мании": Бесценно

Thief, Thief 2

Редактор: DromEd

Где взять: На диске с игрой должен быть файл DromEd.zip. Если его там нет, то можно скачать, например, на *www.thief-thecircle.com/download.asp?fid=277*

Возможности: 70% игровых

Описание возможностей: Имеются две версии редактора DromEd, которые между собой несовместимы. Вторая версия, которую я здесь буду называть DromEd2, предназначена для работы с Thief II версии 1.18. Эти редакторы позволят вам создавать помещения, "обставлять" их предметами и задавать им схемы движения, наполнять звуками создаваемый мир, устанавливать и активировать врагов, манипулировать их вооружением, определять цели и задачи миссии. DromEd, DromEd2 поддерживают акустические параметры настройки окружающей среды, использующие EAX (Environmental Audio Extensions). Редактор представляет собой программу с многооконным интерфейсом. Главное окно разделено на четыре вида, как в 3D Max. Существенным дополнением является наличие командной строки, через которую проводятся многие команды, управляющие редактором.

Некоторые отличия между DromEd и DromEd2:

— Dynamic light (динамическое освещение) используется только в DromEd2

— в DromEd2 для базового освещения уровня не обязательно использовать light_bright

— используются разные семейства текстур (Thief — family_core, Thief 2 — family_core_1)

— есть различия в командах управления

— не совпадают адреса объектов в Object Hierarchy.

Этот список не полный. Никакого отдельного руководства для DromEd2 Looking Glass Studios не выпускала. Оба редактора официально не поддерживаются, поэтому все найденные отличия — дело рук любителей. Так что у вас есть возможность внести свою лепту.

Сложность: Высокая

Остальное: Для работы с уровнями к Thief II нужно скачать с сайта *www.thief-thecircle.com/download.asp?fid=278* файл DromEd118.zip. Перевод на русский язык руководства по работе с редактором от Looking Glass Studios найдете на сайте *www.thief-darkfate.narod.ru.* Много интересных материалов по редакторам — учебники, миссии, примеры и самое богатое дополнениями любителей руководство пользователя — найдете на немецком сайте *www.masterthief.4players.de:1052/editor.html,* причем не только на немецком языке.

Оценка "Мании": 4/5 ■



DASH (dash@igromania.ru)

Героический картострой

Редактор	Устанавливается вместе с игрой
Где взять	Запустить из папки с ярлыками игры
Возможности	Соответствуют игровым
Сложность освоения	Выше средней
Документация	Отсутствует (в том числе и Help)

Итак, свершилось! Новые "Герои" вошли в нашу жизнь. И вряд ли мы расстанемся с ними до выхода очередной серии. Перековав орала на мечи и магические жезлы, мы уже прошли игру с начала и до конца (возможно, не один раз). Настало время отложить в сторону средства уничтожения врага и обеими руками взяться за мощное средство созидания — игровой редактор.

Только ленивые ждут аддона. Кто же о них позаботится, как не любимые разработчики?.. Поклонники — списывают карты с игроманского компакта, где таковые карты начнут появляться, наверное, уже с этого номера. И лишь фанаты садятся за редактор — чтобы предыдущим двум категориям игроков было чем заняться.

Из игры — в редактор

Казалось бы, что такого может привнести сама игра, способного в корне изменить процесс редактирования? Оказывается, может. Всего два изменения в игре дают крайне необычные возможности при создании карт. А изменения эти — независимость героя от замка и накопительная система в домиках монстров. Обратите внимание — раньше наличие игрока какого-то цвета признавалось при наличии хотя бы одного замка этого цвета. Теперь замок необязателен, а наличие игрока на карте признается при наличии хотя бы одного героя выбранного вами цвета.

Это дает возможность построения полноценной карты с одним-единственным замком даже при стандартном условии победы при захвате всех замков. Захватывающе? А ведь это не единственная особенность редактора, которую спровоцировали изменения в игре. Такие находки наверняка будут в дальнейшем при освоении игры. И наверняка на конкурсах по построению карт к HoMM IV (скоро, очень скоро они начнутся) оригинальные находки в построении карт будут только приветствоваться и очень много значить при окончательной оценке ваших произведений. Ищите и выигрывайте!

Новое "старое" лицо

Не так давно казалось, что революцией стала графика и анимация Heroes of Might and Magic III, и вот уже графика вновь сменилась. Несколько поменялся в связи с этим и интерфейс редактора. Однако не настолько, чтобы его совершенно невозможно было узнать. Став еще более "винданутым", редактор обрел 7 вполне четко очерченных зон. Это: 1 — панель команд; 2 — панель пиктограмм (Toolbar); 3 — панель данных (Status Bar); 4 — мини-карта (Mini-Map); 5 — панель настроек (Tool Options); 6 — панель игровых объектов (Object Palettes); 7 — само поле карты.

Панель команд

Панель команд включает в себя категории File (стандартные операции по сохранению файлов), Edit (операции с буфером), View (анимация, разметка карты, переключение на подземелье и включение/отключение таблиц), Tools (группа пиктограмм и настройка панелей), Campaign (операции по созданию и настройке карт), Window (настройка окон) и Help (пока совершенно пустой).

В строительстве карт пригодятся только File (карты надо периодически сохранять) и Campaign. В последней можно настроить свойства миссии или кампании, создать новую карту в кампании, поменять карты в кампании местами. Остальные пункты панели либо применяются всего раз при начальной настройке редактора, либо дублируются функциональными клавишами или на панели пиктограмм.

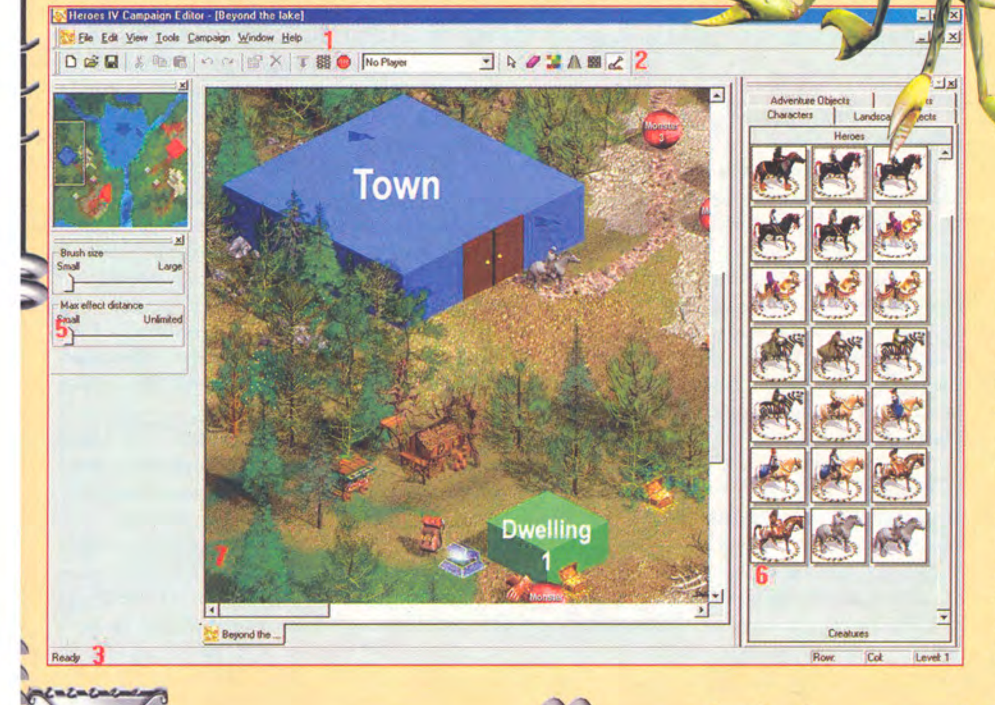
Панель пиктограмм

Панель пиктограмм включает в себя группу пиктограмм, стандартных для любого приложения Windows, а также выпадающее **меню игрока** (если игрок в нем выбран, то все объекты, помещенные на карту после этого, будут принадлежать ему) и группу пиктограмм, которой вам часто придется пользоваться. В нее входят кнопки Selection Tools (возможность расставлять объекты по карте и менять их свойства), Eraser (стирательная резинка), Terrain Tool (расстановка территорий), Road Tool (прокладка и затирание дорог), Rock Terrain Tool (расстановка и уничтожение скал) и Elevation Tool (изменение поверхности в трехмерном пространстве).

Панель настроек

Параллельно с этими пиктограммами работает **панель настроек**, то есть для каждой пиктограммы имеются свои настройки. Универсален для всех пиктограмм только параметр настроек кисти, имеющий четыре размера, от Small (1x1) до Extra-Large (8x8). У Terrain Tool есть выбор между 28 видами территорий — от льдов до лавовых рек. Road Tool теперь не ограничен простыми дорогами, их теперь три вида. Стоит подумать, какую из них проложить для лучшего ускорения героя.

Rock Terrain Tool позволяет расставлять наземные (Stone) и подземные (Cave) группы скал, а также стирать их. Изменения трехмерности карты характеризуются **размером изменений** (Brush Size) и **объемом захвата** (Max Effect Distance). Первое относится к размеру поверхности, которая будет изначально изменяться при попытке "пост-





И как они только между собой не передрались?

роить горку", чем он больше, тем большего диаметра будет горка. Второй параметр влияет на окончательный диаметр горки, чем он больше, тем большее пространство на карте она займет.

Мини-карта

Мини-карту и поле самой карты описывать большого смысла нет, хотя стоит отметить ярлычки прямо под полем карты. Это — названия карт. Пишутся они там потому, что теперь возможна одновременная обработка сразу многих карт. Прежний метод с выносом названия карты в заглавие окна уже неприемлем.

Панели игровых объектов

Несколько слов о **панели игровых объектов**. Она включает в себя следующие закладки: **"персонажи"** (Characters), **"используемые объекты"** (Adventure Objects), **"декоративные объекты"** (Landscape Objects) и **"артефакты"** (Artifacts). Причем возможность настройки (Properties) существует только для первых двух групп объектов. Любые объекты с этих закладок надо "вытаскивать", предварительно захватив их курсором мыши. Но эта процедура появилась еще в редакторе к HoMM III, поэтому вряд ли вас удивит. Зато для того, чтобы сместить уже настроенного героя на одну клетку, не обязательно уничтожать его и рядом рисовать нового, после чего снова настраивать. Достаточно вновь захватить его мышкой и перетащить на соседнюю клетку.

Персонажи

Закладка **"персонажи"** включает в себя 2 подзакладки — **"герои** (Heroes) и **"существа"** (Creatures). В первой расположены все виды героев, а это по четыре персонажа на каждый вид замков (мужские и женские, специализирующиеся на силовых и магических действиях), случайный герой и "переносимый герой" (miscellaneous.Carryover_Hero). О последнем вы прочитаете подробнее в советах по созданию кампании. Существа — просто полный набор существ игры, а также Random Monster (абсолютно случайные монстры) и Monster 1-4 (монстры соответствующего уровня).

Используемые объекты

Закладка **"используемые объекты"** включает в себя **"города"** (Towns), **"шахты"** (Mines), **"домики существ"** (Dwellings), **"места раскачки"** (Power Ups), **"модификаторы подвижности"** (Movement Modifiers), **"магические святилища"** (Shrines of Magic), **"сокровища"** (Treasures), **"загадки"** (Quests), **"водные объекты"** (Water Objects) и **"дополнительные объекты"** (Miscellaneous).

"Города" — это полный набор городов в двух вариантах (для выбора стороны выхода из них), в том числе случайные города. "Шахты" включают в себя не только обыкновенные изображения шахт, но и места, еженедельно дающие ресурсы (Crystal Pool, Imp Pit), и разрушенные шахты (которые возможно отстроить). "Места раскачки" (объекты для подъема уровня или каких-нибудь характеристик) и "модификаторы подвижности" (места для увеличения скорости и порталы) дополнительных настроек не требуют, кроме разве что введения имени для порталов. "Магические святилища" — места, где героям можно преподнести конкретные заклинания (или одно из равновероятного набора).

"Сокровища" — кроме классических холмиков золота или серы, в эту категорию входят также одноразовые домики, в которых после победы над монстрами можно получить добычу. Также не требуют редактирования (поставил и забыл). Отдельным элементом идет Pandora's Box, для которого необходимо наличие Placed Event. "Загадки" — очень многочисленная категория, в которую входят домики с квестами (вот тут придется попыхтеть с событиями, если захотите сделать карту интереснее), оракулы и места расположения сокровищ (а вот объем возможных сокровищ рекомендуется определить вручную), цветные ворота и башни (первые становятся проходимыми для игрока, получившего ключ, вторые — разрушаются) и цветные палатки ключников к ним, а также квестовые ворота и башни.

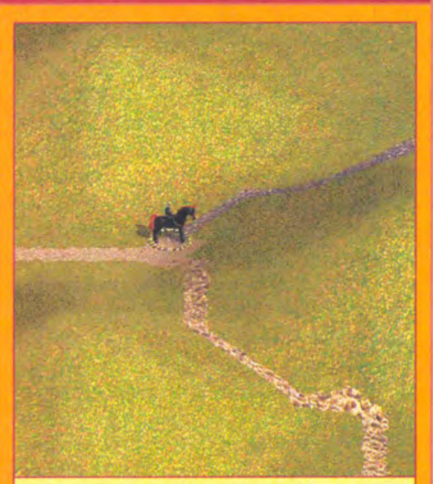
"Водные объекты" — это набор объектов, имеющих то или иное отношение к воде (дубли имеющихся на суше). И, наконец, "дополнительные объекты" включают в себя все не вошедшее в предыдущие категории. В первую очередь, это подсказки в виде магических окон (Windows of Magi) и расширителей видимости (Tower, Redwood Tree). Также сюда входят средства пополнения маны (Magic Well, Fountain of Magic), верфи, гарнизоны, таверны, кузницы, тюрьмы, события по триггеру и столь известные по игре заграждения на дорогах (опять хитрости с событиями).



Как много здесь строений разных...

"Декоративные объекты" — просто элементы украшения. Это горы, деревья, скалы, элементы мостов, самые разнообразные растения, кости животных и прочие отклонения от однообразности. "Артефакты" же делятся на вещи (Items), зелья (Potions), простые (Treasure), низшие (Minor), высшие (Major) и редкие (Relic). Поэтому будьте внимательны и разбрасывайте их сообразно уровню (не стоит класть на карту 10 редких артефактов).

Смена приоритетов



В трех горках заблудился!

Редактор изменился, сильно изменился. Главным его новшеством стала опора на "события" (events). Да, они были и в предыдущей части, но теперь они из "изредка встречающихся дополнительных событий" стали "внутригеройским языком программирования", и на них стало опираться большинство явлений в игре. Нет, конечно, возможно и вообще не использовать события на карте, но без них игра будет достаточно однообразной и монотонной. От них же произошло большинство прочих изменений в редакторе, о которых читайте ниже.

1. Трехмерность редактора. Да, она действительно есть. Но встретить ее очень тяжело, поскольку в кампаниях ей пользовались крайне осторожно.

2. Больше нет присоединяющихся монстров. Конечно, все можно решить при помощи событий, но теперь уже нет возможности сделать группу монстров потенциальными наемниками, поставив галочку в поле "Дружелюбны".

3. Возможность сделать бродящих по карте монстров.

4. Отсутствие "рек". Но проблемы тут нет. Реки просто прорисовываются соответствующими тайлами и даже стали шире.

5. Возможность создавать героев с уже известными заклинаниями. Ну наконец-то! А то маг 30 уровня без заклинаний в магической книге — кошмар какой-то. То есть теперь можно создавать карту с высокоуровневыми героями.

6. Большое число преград и препятствий. Настраиваются через события.

7. Возможность работать с несколькими картами одновременно. Эдакий Windows от HoMM IV. Нужно ли это? Покажет будущее.

8. Отсутствие проверки карты на проходимость. Жаль, жаль... Для начинающих было очень удобно.

Настроить все!

С абсолютно всеми возможностями **свойств объектов (Properties)** мы знакомиться не будем (это бы заняло уйму места), но перечислим те, которые подлежат настройке наиболее часто.

Герои

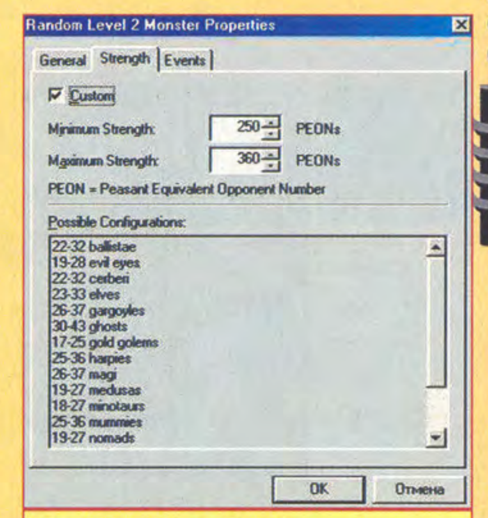
Кроме возможности настроить класс героя, его портрет, биографию, имя, изображение и пол, можно выдать ему некоторые скиллы, артефакты, заклинания и бонусы (а почему бы не выдать ему бонус к скорости в 50?), а также настроить события, связанные с героем. Обращаю ваше внимание на то, что в игре очень часто встречается событие, связанное с уничтожением. Это как раз то, что именуется Defeated. С помощью этого события можно осуществлять проигрыш сценария для игрока, потерявшего этого героя. Также можно наделить героя специально подобранными войсками или Starting Troops (стандартный набор существ для конкретного героя). Можно поставить героя на охрану или патрулирование.

Существа

Их не только можно изменить в количестве, но и добрать других монстров в компанию к первоначальным, а также выдать им артефакт. Причем выглядеть они всегда будут именно как первоначальные монстры (даже если к крестьянам добавить драконов). Можно также отправить монстров на патрулирование (хотя патрулирование с неограниченным радиусом — просто блуждание по карте).

Города

В них можно отредактировать список зданий (которые будут уже построены, могут быть построены и запрещены к постройке), возможность изучения тех или иных скиллов в зданиях наподобие Университета, возможность и вероятность изучения тех или иных заклинаний. Ну и, конечно, определить гарнизон.



Их посчитали. В пеонах. То есть в крестьянах.

Домики с квестами

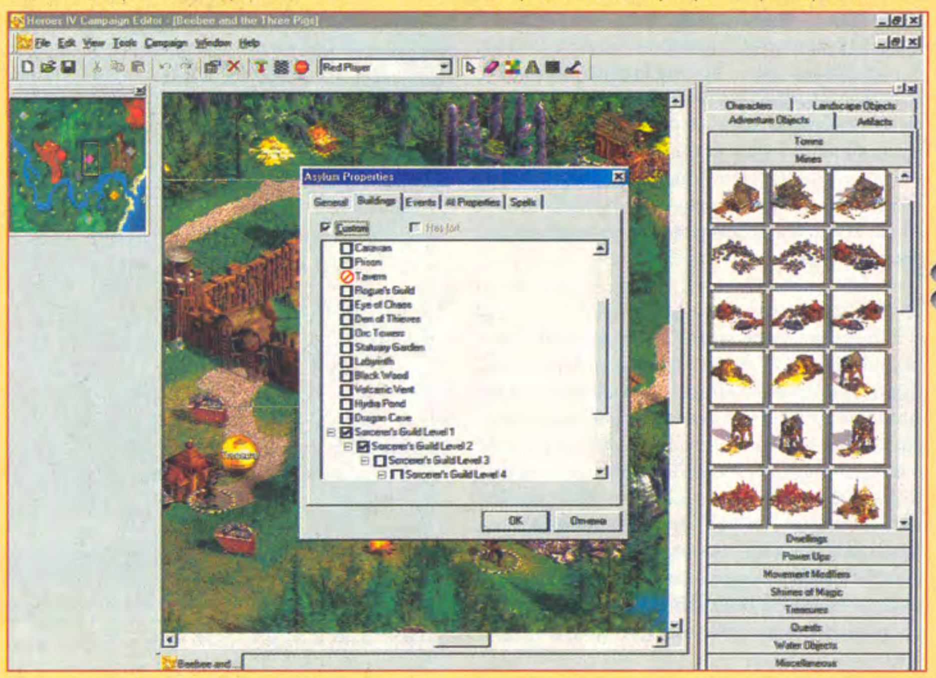
Здесь надо обязательно прописать начальное сообщение (задание квеста), сообщение "в процессе" (квест уже дан, но еще не выполнен) и окончательное сообщение. Также необходим и Quest Log Entry. Это то самое коротенькое сообщение, которое выдается при щелчке по домику квестов правой клавишей мышки. Плюс настроить сам квест (написать скрипт для него).

Ну и практически для всех объектов можно создать какие-нибудь события. Но это предмет отдельного разговора и станет темой ***для отдельной статьи*** (ждите ***в ближайших номерах "Мании"***).

Быстрое картостроительство

Здесь приведены советы по оптимальной последовательности действий для быстрой постройки карт.

Первое, что необходимо сделать, — создать идею карты и — желательно даже для продвинутых пользователей — нарисовать ее общий план на бумаге. Потому как разбрасывание по карте "в порыве творческого азарта" монстров и городов ни к чему хорошему не приведет.



Затем надо создать карту или кампанию. Для карты надо решить вопрос о ее размере и наличии подземного уровня. Решение глобальных вопросов лучше отложить на потом (вдруг появятся свежие идеи) — и можно начинать рисовать.

1. Нарисуйте крупные объекты типа материков и морей.

2. Разместите города и определите их принадлежность к игрокам. После этого можно заняться расстановкой декоративных объектов типа гор, рек, ущелий. Естественно, все следует располагать сообразно ландшафту. Также уже сейчас можно задуматься над наличием и видом дорог (действия игрока необходимо просчитывать хотя бы на неделю-две вперед).

3. Пришло время разместить шахты и ресурсы. Не забудьте о том, что рядом с каждым городом должны располагаться лесопилка и рудник (по крайней мере, рядом с городами игроков), иначе отстроить что-либо будет проблематично. Ресурсы, разбросанные вблизи городов, должны дать игроку возможность отстраивать свой город (причем, дозируя их, можно направить развитие в нужную сторону).

4. Расставьте все прочие необходимые (и не очень) здания (пока есть достаточно места). В эту категорию входят и объекты, подсказывающие прохождение сценария или увеличивающие обозреваемую территорию. Уже можно расставить порталы и ворота. Не забывайте только расставлять соответствующие палатки ключников и парные порталы.

5. Время расставить монстров. Вот здесь уже надо точно рассчитывать, сколько монстров куда будет помещено (с учетом того, что их количество будет расти) и что они будут охранять. Скорее всего, их количество после первого же тестирования изменится.

6. Расставьте героев, определите их принадлежность и их свойства. Героев, изначально предназначенных компьютеру, можно немножко раскачать, так как сам компьютер относится к этому вопросу весьма легкомысленно. Самое время определить точные свойства городов и придать им гарнизоны.

7. На самой карте можно разместить знаки (Sign) и бутылки (Bottle) с соответствующими надписями, а также случайные или срабатывающие по триггеру события.



Море. В нем акула и куча сокровищ. Если бы акула еще и кусалась!

8. Вот теперь можно заняться глобальными настройками и пойти в меню Map Properties. Там надо задать имя карты, художественный текст к карте, условия победы/поражения, определить максимально доступный игрокам уровень, создать союзы (если надо), определить начальную и конечную заставки, голосовое сопровождение, артефакты, скиллы и заклинания, доступные на карте, доступных героев (квестовые герои по умолчанию недоступны), размер и количество кладов для **оракулов**. Для кампаний можно также определить артефакты, которые разрешается принести с предыдущей карты/перенести на следующую. Ну и, конечно, здесь тоже можно создать события, начиная от ежедневной выдачи кучки золота и заканчивая нестандартными условиями победы или поражения.

А вот условия победы настраивать придется в любом случае, так как без них карта не пожелает заканчиваться в принципе (вот поражение — запросто, достаточно потерять всех героев и города). Для этого в Continuous Events задается (New..) событие Win Game (или уж как вы его назовете), а для него — скрипт Conditional Action. В окошке If задавайте условие Player is Eliminated (если их несколько, то следует начать с логической связки And), после чего указывайте противника (противников). В окошке Then задавайте скрипт Win, выбирая в качестве победителя конкретного игрока.

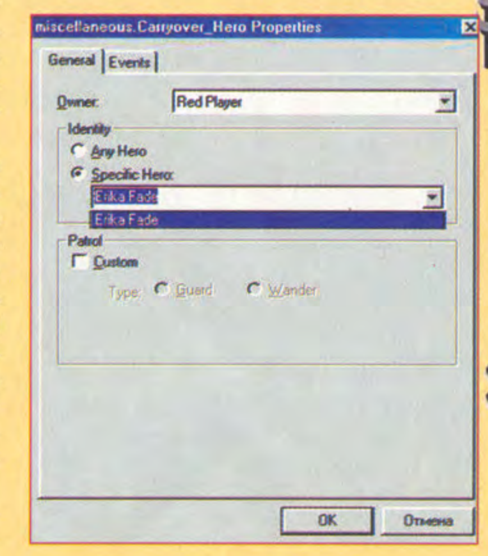
Карта создана, остается ее очень внимательно протестировать, чтобы игрок не шел жестокой поступью победителя всего и вся или, наоборот, не наткнулся на второй день на непреодолимую стенку из драконов.

Кампания

В отличие от HoMM III, где возможность создания кампаний появилась только в аддонах, в HoMM IV эта возможность присутствует изначально. Создание кампании немногим отличается от создания отдельной миссии, просто этих самых миссий будет несколько, и придется написать текст, демонстрирующий идею всей кампании.

Но есть и одно вполне конкретное отличие от отдельных миссий. Это герой или герои, которых вы пожелаете провести через всю кампанию с накоплением опыта. Как это осуществить — читайте ниже.

Для начала на первой карте создаете героя (какого захотите) и наделяете его желаемыми характеристиками. Одно важное изменение — при редактировании свойств героя (Edit) в закладке General важно самому назначить имя героя. То есть надо поставить галочку в поле Custom Name и вписать свой вариант имени (да хотя бы и тот, что прилагался этому герою по умолчанию). Также нужно выбрать "фотографию" героя, чтобы он постоянно с ней идентифицировался.



На второй карте кампании надо проделать следующие манипуляции: поставить на карту фигурку героя, обозначенную как miscellaneous.Carryover_Hero (серая фигурка без кружка под ногами в самом низу каталога Heroes), зайти в его свойства, выбрать цвет, за который будет выступать герой, и поставить галочку в поле Identify\Specific Hero. После этого вам предложат выбрать имя из списка (если героев, созданных вами по такому принципу, было несколько). И не забывайте в свойствах карты менять уровень опыта, которого могут достигнуть герои. По умолчанию он равен 20.

●●●

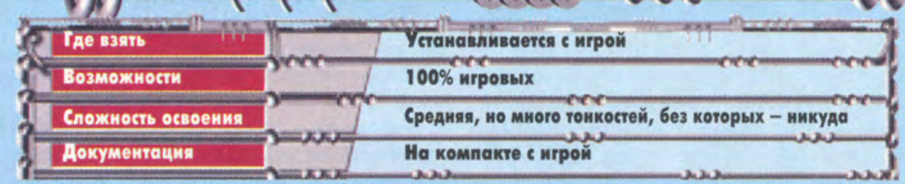
Основы редактора вы освоили. Отличия от редактора третьих "Героев" — изучили. Научились создавать простую карту и кампанию. Тонкостями (в частности, написанием скриптов) мы займемся в одном из ближайших номеров "Мании". А пока — творите и не забывайте присылать "плоды рук своих" на адрес *orange@igromania.ru* (с обязательной копией на *operKOT@igromania.ru*). К письму надо приложить краткое (а можно и развернутое) описание своей карты и рекомендации по установке. ■

АНДРЕЙ «RED'NAMELESS» ЖЕЛТЯК
NAMELESS@IGROMANIA.RU

ЗАВЕРШАЮЩАЯ СТАТЬЯ ЦИКЛА

СЕРЬЕЗНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 5

ОСОБЕННОСТИ РЕДАКТОРА ВТОРОЙ ЧАСТИ ИГРЫ



Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Средняя, но много тонкостей, без которых – никуда
Документация	На компакте с игрой

Возможно, дорогие наши читатели, прочитав некоторое время назад материал по редактированию моделей "Крутого Сэма" ("Серьезное редактирование 4"), могли подумать, что на этом цикл статей по "Самуилу" прекратится. Так думали и мы, но кто же знал, что хитрые Cro'тимовцы сразу же выпустят вторую часть (прим. ред. — вообще-то, так думали все). Прошу любить и жаловать — пятая статья из цикла "Серьезное редактирование".

Отличия

Движок второй части игры был слегка модифицирован разработчиками, изменения коснулись и редакторов. Справедливости ради надо отметить, что если вы пропатчили первую часть "Серьезного Сэма" до версии 1.05, выкладывавшейся на одном из последних наших дисков, то и в ней станут доступны изменения, внесенные разработчиками во вторую часть.

Интерфейс обоих редакторов, Serious Editor'а и Serious Modeler'а, полностью идентичен своим предыдущим версиям. Поэтому заново ничего осваивать не придется. Добавились лишь новые возможности для редактирования.

Так, например, в меню File появился пункт Export 3D Object. С его помощью вы можете экспортировать геометрию уровней в отдельные 3D-объекты формата *.raw. Этот формат файлов можно легко конвертировать в любой другой желаемый формат, чтобы потом использовать, например, для создания сцен в 3D Studio MAX. Для экспорта геометрии надо перейти в **режим редактирования полигонов**, затем выделить все полигоны, которые вы хотите экспортировать, а затем выбрать тот самый пункт меню — File\Export 3D Object. Также появилась возможность импортировать модели на уровень в качестве брашей сложной формы. В редакторе первого Сэма тоже имелась похожая возможность, но реализована она была не очень понятно.

Новые пункты меню...

Несколько дополнительных "фенечек" появилось в окне свойств полигонов. Это, например, свойство Reflective на закладке Texture — если он включен, то выбранный слой текстуры будет искажаться, создавая эффект отражения.

Появились новые параметры на закладке Shadow в списках Illumination и Blending, а также в списке Surface на закладке Polygon. На той же закладке, Polygon, появились два новых свойства — Stairs и Shoot trough. Первое НЕОБХОДИМО в случаях, когда вы делаете лестницы — если у полигонов, составляющих ступени, включено это свойство, Сэм будет подниматься по ступенькам плавно. Если же вы забудете об этом параметре, то подъем будет сопровождаться рывками и эпилептическим дерганьем. Следует заметить, правда, что так будет происходить только в том случае, если ступени частые и мелкие, а сама лестница достаточно крутая (а именно такими лестницами изобилует вторая часть игры). Второй параметр — Shoot trough — позволяет стрелять сквозь полигон, не давая пройти Сэму через него. Полезен, если вы хотите создать решетку, через которую можно было бы стрелять.

...на закладке Texture.

...и на закладке Polygon.

More...

Еще — кнопки. В прошлых статьях им не нашлось места, поэтому рассмотрим их отвлеченно. Кнопка — это объект Switch, расположенный, по традиции, в списке Basic Entities. После того как вы ее создадите, она примет вид обычного маркера. Чтобы переключатель работал, надо сперва включить параметр Colliding, а затем создать Trigger и нацелить переключатель на него с помощью параметра ON-OFF Target. Триггер уже можно нацеливать на что угодно. Также, с помощью параметра Model, вы можете задать переключателю любую желаемую модель, например, того же рычага. Если вам просто хочется сделать кнопку, как в игре, то создайте moving-brush, задайте ему нужную траекторию, а затем в параметре Switch укажите свой переключатель — таким образом вы как бы продублируете переключатель.

Также в письмах, присланных вами, довольно часто звучал вопрос, как добавлять на уровень собственные текстуры. Делается это очень просто — в **окне свойств полигонов** нажмите кнопку "...", находящуюся над изображением выбранной вами текстуры. После этого вам останется только выбрать желаемую текстуру. Процесс же создания текстур для "Серьезного Сэма" был подробно рассмотрен в номере 4'2002, в статье про редактирование моделей.



На этом цикл статей по редактированию "Крутого Сэма" завершен. Ни одна важная деталь не избежала участи быть разобранной по составным частям и выложенной на всеобщее обозрение нашим читателям. Поэтому читайте, внимайте и — творите. А лучшие образчики вашего творчества будут, как обычно, выжжены на груди **нашего досблестного компакта**. Если, конечно, вы не забудете прислать свои нетленки на адрес *orange@igromania.ru* с копией на *operKOT@igromania.ru*. К картам следует приложить небольшое описание уровня, рекомендации по установке и указать авторство. ■

КРУТОЙ СЭМ — НА НАШЕМ КОМПАКТЕ!

На нашем компакте в рубрике "ИнфоБлок" уютно расположились ВСЕ СТАТЬИ серии "Серьезное редактирование". Не пропустите! Полноценное руководство по освоению редактора для "Крутого Самуила" ждет вас!

Константин Артемьев *(MasterK@igromania.ru)*

РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ

Новый Ролевой Завет

Мы продолжаем публиковать монументальный труд по древнейшему из компьютерных искусств — РПГ-строению. **"Новый ролевой завет"** содержит в себе ценнейшие по своему теоретическому и практическому значению сведения. Они станут базисом для любого разработчика, посвятившего свое время и силы благороднейшему из занятий — созданию Ролевой Игры.

Данный материал поможет новичкам сориентироваться в море возможностей, не потеряться в океане идей и не заблудиться в дебрях технических решений. Маститым разработчикам тоже полезно почитать "Библию" на досуге — можете быть уверены, что найдете массу оригинальных и практичных решений, настолько полезных, насколько и простых. Все остальные, еще не запятнавшие себя благородным занятием РПГ-строения, прочитав "Новый Ролевой Завет", смогут понять внутреннее устройство ролевых миров и приоткрыть завесу тайны над одним из самых необычных и увлекательных процессов — созданием новых Вселенных.

Сегодня вы познакомитесь с принципами создания персонажей и написания диалогов — без сомнения, одними из самых сложных, но вместе с тем интересных моментов во всей теории и практике РПГ-строения.

Персонажи

Они же **NPC**. Расшифровывается как *Non-Playing Characters*. К сожалению, многие разработчики слишком четко следуют этому определению, создавая не **персонажей** — лишь бездушных манекенов, которые только и существуют, чтобы раздавать квесты направо и налево, а также быть объектом краж и уничтожений взбесившимся игроком. Поэтому давайте называть вещи своими именами — в данной статье я расскажу вам, как создавать именно персонажей, а не NPC.

Что такое игровой персонаж? Это иллюзия живого человека (хотя когда как — персонажами могут быть и мертвецы, и животные — везде свои исключения), наученная разговаривать с игроком, давать ему задания, бесцельно шататься из стороны в сторону и усердно изображать личность. Как бы мы ни старались, иллюзия никогда не превратится в реальность. Значит, нам остается только многократно усилить эту иллюзию и заставить игрока поверить в нее хотя бы на время. Как сделать это — вопрос! В любом случае, стоит постараться, так как именно на персонажах держится любая РПГ. Уберите из РПГ персонажей — и перед нами, в лучшем случае, стратегия, в худшем — аркада (хороший повод лишний раз попинать **Diablo**).

В современной РПГ персонаж представляет собой визуальную модель, которая может быть снабжена своей диалоговой и поведенческой линией, набором действий и тактик для различных ситуаций. Помните, в первой части статьи я возносил до небес **Fallout**, считая его чуть ли не идеалом, верхом современного РПГ-строения? Так вот, с прискорбием заявляю, что по части персонажей у него туговато. Несмотря на это, мы рассмотрим типовую модель персонажа именно на его примере. Несмотря на все недостатки, Fallout и **Planescape Torment** являются лидерами в этой области.

Начнем с облика. Нереально нарисовать и анимировать несколько тысяч совершенно разных личностей и лиц. Как в этом случае поступают разработчики? Для сверхважных и ключевых личностей рисуется или моделируется уникальное визуальное представление. Это несложно, так как в средней РПГ таких ключевых личностей обычно не более нескольких десятков. Подчеркнуть их индивидуальность можно приданием собственного голоса, так, например, было в Fallout и **Arcanum** (когда же наступят те времена, когда для каждого персонажа будет синтезироваться речь?). А вот с остальными, второстепенными персонажами, коих обычно гораздо больше, поступают по-варварски.

Создается несколько десятков **типажей**, например "толстый низкий лысый человек — обычно лавочник" или "высокий мускулистый воин в потрепанных доспехах — обычно вольнонаемник". Каждый типаж обладает своим набором визуальных представлений и анимаций. Для каждого персонажа в игре подбирается соответствующий облик из **библиотеки типажей**. Этот метод довольно прост и эффективен, но, к сожалению, малопривлекателен. Кому понравится, что в пределах одного города живет пара десятков *разных* персонажей с *одинаковой* внешностью? В принципе, эту несправедливость можно обойти, создав специальные алгоритмы видоизменения базовых модельных каркасов "на лету". Тогда мы получим совершенно различные облики для всех персонажей. Пока разработчики не торопятся реализовывать этот механизм в своих играх из-за его сложности и трудоемкости. А зря. Если немного постараться, не придется рисовать вообще никаких типажей (а это месяцы работы) — все облики можно будет создавать автоматически. Подумайте об этом, когда будете работать над своей игрой — быть может, не так страшен черт, как его малюют, и создание оригинальных алгоритмов займет куда меньше времени, чем "ручной труд" художников и моделлеров.

Каждый персонаж имеет свои свойства и атрибуты. К ним относятся: принадлежность к определенной группе, отношение к главному герою, свойства производителя и потребителя (см. первую часть статьи), навыки и умения, возможности владения тем или иным оружием, методы боя, стандартные характеристики (сила, ловкость) и т.д. Вы можете спросить, не много ли я написал, ведь последние свойства — прерогатива главного героя и его спутников, а не обычных персонажей. Вовсе нет. Вспомните, что это не NPC, а именно персонажи. Они вольны делать все, что угодно. Раз мы им дали личные свободы, почему бы не наградить их индивидуальностью? Разве персонаж не может воевать? Может — значит, надо дать ему боевые навыки и умения. Может воровать, если это вор? Значит, персонажу нужны характеристики и навыки, присущие и главному герою. ***Первая заповедь индивидуализации — уравнять в правах главного героя и всех персонажей.*** Если главный герой может что-то сделать, почему этого не может сделать



Обратите внимание: на одном экране имеем три соцгруппы — грабители, мирные жители и герои. Если нападем на одного грабителя — на нас нападут остальные грабители, а мирные жители разбегутся. Если нападем на мирных жителей — кто-то из них убежит, а кто-то нападет на нас. А разбойники останутся в стороне. Если же кто-то нападет на нас, этот милый череп Морте скушает их всех.



Стоять! Если мы нападем на мирного жителя, полиция будет не в восторге. А вот Триады как раз наоборот.

персонаж? Как показала практика, старая упрощенная модель персонажа себя изжила. Да здравствуют живые люди вместо бездушных манекенов!

Систему взаимодействия персонажа с окружающей средой лучше сделать по образу и подобию **объектно-ориентированного программирования**. Не пугайтесь. Речь идет не о маньячном **ООП** в **MSVC++**, а о нормальном, например как в **Delphi**. Каждый персонаж обладает рядом возможных для совершения действий (в ООП их называют **методами**), набором разнокалиберных **свойств** и **событий**. Каждому персонажу соответствует свой *скриптовый файл*, где прописаны все методы, свойства и события персонажа, а также дополнительная информация (например, траектории путей). Диалоговые деревья зачастую прописывают там же, в виде довольно сложных скриптовых конструкций. Я считаю, что это очень нерационально — создавать диалоги через скрипты долго и нудно. Вместо этого предлагаю воспользоваться моей системой диалогов, которую изложу чуть позже.

Рассмотрим скриптовую систему типового персонажа. Допустим, это воин, который охраняет деревянный мост через каньон. При этом он ходит по мосту взад-вперед. Это обеспечивается заданием *свойства пути*. Сам путь задается там же, в скриптовом файле по опорным точкам. Если охранник не может продолжать идти (например, игрок встал на пути), вызывается событие on_notway. На это событие можно назначить диалог, в котором охранник удостоверится, все ли у игрока в порядке, и вежливо намекнет, что неплохо бы уйти с дороги. В случае повторного вызова on_notway можно прописать атаку. Допустим, игрок решил украсть у охранника ключ. В случае провала вызывается событие on_steel_fail. На это событие можно назначить атаку. Хотя можно поступить пооригинальнее: при первом вызове on_steel_fail охранник восклицает что-то вроде "Положи обратно!", а атакует только при повторном вызове. При инициализации разговора происходит стандартное событие объекта on_use, к которому у персонажей определен диалог. Начинается стандартная диалоговая ветвь.

Допустим, в процессе разговора игрок попросил охранника посмотреть, "что это за подозрительный тип там за углом!?". Диалог прерывается, и вызывается скрипт, который переключает путь охранника со стандартного (взад-вперед) на некий другой, вроде "неторопливой походкой идти за угол, оглянуться по сторонам и возвратиться на прежнее место". Естественно, все опорные точки этого маршрута определены в скрипте заранее. Никого за углом не обнаружив, охранник возвращается на свой пост, при этом инициализируется событие on_way_finish. На это событие можно прописать поиск охранником игрока и начало нового диалога, в котором охранник будет распинаться о том, что за углом никого нет. Там же можно прописать ухудшение отношения охранника к игроку (режим "подозрительный").

В Planescape Torment пошли еще дальше — каждый герой внутри группы имеет собственное отношение к каждому ее члену. Если два дружка главного героя не поладят, то они либо передерутся, либо разбегутся в разные стороны, оставив вас удивленно хлопать глазами.

Все эти действия можно легко описать даже очень простой системой скриптов, в чем вы могли сейчас убедится. В реальных РПГ (да хоть в том же Fallout) скрипты персонажей строятся именно по такому принципу.

Диалоги

Итак, мы подошли к самому интересному — диалогам персонажей. Я рассмотрю только классическую систему диалогов (реплика персонажа и возможные варианты ответа игрока), так как она на сегодняшний день является самой оптимальной и распространенной.

Запомните простое правило: ***диалог ни о чем — пустая трата времени***. При написании диалога следует отталкиваться в первую очередь от личности персонажа и его отношения к игроку. Главнейшая ошибка очень многих разработчиков (Fallout, увы, не исключение) состоит в том, что все диалоги в игре написаны в одном стиле. Это в корне неверно. На момент написания диалога сценарист должен отрешиться от своих эмоций, пристрастий и убеждений. Ему следует вжиться в роль персонажа, почувствовать его среду и окружение, выработать сообразную обстоятельствам манеру и стилистику речи. И простые "э-эээ", "кхе, кхе" и "эх-хехе" для размечтавшегося алкоголика здесь явно недостаточны.

Манера поведения, как и манера речи, вырабатывается у персонажа под влиянием среды обитания. Официант в придорожной таверне и видный политик разговаривают совершенно по-разному. Более того, крестьянин и заводской рабочий также разговаривают по-разному. При определении стилистики общения персонажа важно составить представление о его личностных качествах и особенностях мировоззрения. У каждого человека (и персонажа) есть свои слабости, и эти слабости надо соответствующим образом отразить в его речи. Более или менее правильная стилистика (да и то со многими огрехами) присутствует в Planescape Torment и местами в Arcanum.



Хотя в том же "Аркануме" мастеровые и торговцы с одной улицы настолько одинаковы и безлики, что их вполне можно принять за одного расклонированного человека.

Почему так важно обращать пристальное внимание на стилистику персонажей? Потому что это способствует лучшей вживаемости игрока в игровой мир — как раз то, к чему мы так стремимся. Постарайтесь сделать диалоги разнообразными, разноплановыми, насыщенными интересными моментами и поворотами, но, между тем, предельно реалистичными.

Человек (в данном случае реальный человек, то есть игрок) — существо бесконечно ленивое. Пусть вы самый трудолюбивый человек в мире, но доля подсознательной лени в вас имеется. И проявляется эта лень также подсознательно. Человек не станет долго читать однообразный, скучный текст (если это не вопрос жизни и смерти). Также игрок не станет читать ваши длинные, на пару страниц, нудные и запутанные объяснения о том, почему у гиппогрифа растут на крыльях бородавки. Помилуйте, если сам факт этого в пределах вашего игрового мира еще может кого-то заинтересовать, то на ваши объяснения уж точно никто не обратит внимания. И нет ничего обиднее для сценариста, чем текст, который, кроме корректора и руководителя проекта, никто не прочтет.

В диалогах это требование еще жестче. Диалоги вообще воспринимаются человеком как нечто быстрое, мимолетное. Конечно, когда-то следует остановиться и подумать, но не каждый же раз! Помните о человеческой лени, когда в диалогах помимо разговорных реплик будете приводить какие-то описания или пространные рассуждения. Пусть меня обвинят в манчкинизме, но я тоже человек, и не выдерживаю порой, "проматывая" скучные диалоги. И сценарист не сможет обвинить меня в невдумчивости — я читал ровно столько, сколько хватило терпения после того, как читать стало неинтересно.

Помните, в **Deus Ex** была интересная находка — новости и дополнительные сюжетные сведения сообщать с помощью газет. Не ошибусь, сказав, что их там было не меньше сотни. Вероятно, на написание всех газет у разработчиков ушли месяцы. Скажите мне, только честно, вы читали их? Каждую десятую? Пару-тройку в начале и в конце? Как вы думаете, если ли игрок, которые прочел все эти газеты? Есть, наверное. Но таких очень и очень немного. В результате можно сказать, что труд сценаристов и литераторов пропал впустую — большую часть этих газет не прочел никто. Не повторите эту ошибку. Терпение игрока надо уважать. Если довольно длинное описание или рассуждение все-таки необходимо, постарайтесь скармливать его игроку порциями, перемежая фразами общего характера, комментариями персонажа или интересными заявлениями. Так и быть, игрок проглотит и впитает подслащенную горькую пилюлю (я не преувеличиваю — сходные чувства испытывал каждый игрок).

В 1995 году **Грэхам Нельсон**, личность легендарная в определенных кругах, написал **"Билль о Правах Игрока"**, в котором изложил основные требования, которые игрок имеет право предъявлять к игре. Написано все это было применительно совсем к другому жанру — **Interactive Fiction**, но я считаю, что все постулаты, изложенные в нем, вполне применимы к РПГ, особенно к диалогам персонажей.

Последней по списку, но далеко не последней по значению идет реалистичность диалогов. Это именно тот пункт, который наиболее часто нарушается разработчиками. Проведите эксперимент: выпишите диалог из любимой РПГ и попробуйте воспроизвести его со случайным прохожим на улице. Естественно, предварительно подгоните диалог под современные реалии, иначе при упоминании об орках и гоблинах вас пошлют в психушку. Оставьте только стилистику и логическое направление диалога. Уверен, что четко следовать ему у вас не получится. После пары фраз разговор незаметно уйдет в другое русло, поменяются и смысл, и стиль, и проявится вся сценарная иллюзорность того, что вы считали диалогом. Этот опыт покажет, что диалоги в современных РПГ очень далеки от жизни. Люди так на самом деле не разговаривают. Что же делать? Повторяю еще и еще раз: ***при составлении диалога постарайтесь войти в образ персонажа, оставаясь при этом живым человеком***!

Что такое диалог? Толковый разговор по делу, в результате которого игрок узнает от персонажа что-то интересное и полезное для дальнейшего прохождения игры. К сожалению, в современных играх этот процесс можно охарактеризовать не иначе как допрос. С негласной угрозой расправы в случае неправильного ответа. Представьте, к вам на улице неожиданно подходит человек с восточной физиономией и в чалме и начинает бомбардировать вас вопросами о вашем городе, о вашей улице, о ближайшем гастрономе, о мэре города, о ваших соседях... Что бы вы ему ответили в реале? В лучшем случае, вежливо послали бы. Но в РПГ такое почему-то дозволяется.

"Привет, товарищ Майрон. Не хотите ли прогуляться со мной? Мы не надолго, вот только убьем вашего хозяина, взорвем его склады и познакомим вас со стаей скелетов в шкафу". Майрон от моего предложения явно не в восторге. Да куда он денется! А вот наркобаронам без него будет ой как туго. Было бы. К сожалению, создатели Fallout такой возможности не предусмотрели.

Опасаетесь, что чрезмерный реализм может на корню погубить процесс получения информации? Отнюдь; если сделать диалог человечным разговором, а не допросом, это будет восприниматься игроком естественно.

Есть еще много подводных камней в разговоре игрока с персонажами. Например, персонаж совсем не обязан три часа распинаться перед незнакомцем о красотах его края. Доверие собеседника надо еще заслужить. Персонаж не может знать все. Есть очень много скрытого знания, которое его alter ego, то есть сценарист, так и хочет выплеснуть наружу, потопив игрока в океане информации. Персонаж обладает вполне человеческими качествами, может обмануть, с целью, *и даже без цели*, послать вас куда подальше, предать, ограбить, наконец. А может помочь, приободрить, посоветовать. Заметьте: не сообщить алгоритм выигрышных действий игрока на ближайшие сто лет, а именно посоветовать, причем не факт, что совет будет полезным и действенным. Персонаж — почти живое существо, только в цифрах.

Я обещал вам рассказать мой способ записи диалогов. Внимайте. Каждый диалог лучше помещать в отдельный текстовый файл, который будет восприниматься отдельной частью движка игры, отвечающей за персонажей. Каждая строка (реплика персонажа или вариант ответа игрока) обладает собственным индексом. После реплики персонажа в квадратных скобках указываются индексы возможных ответов игрока. После ответа игрока в квадратных скобках указывается индекс реплики персонажа на этот ответ. Например:

1. Здравствуй, добрый господин. Зачем пожаловал в наше захолустье? [2,3,4]

2. Не господин я тебе, а бог великий. Проваливай, пес смердящий! [5]

3. Из дальних мест я прибыл, батюшка. Имею честь представиться — воевода я муромский, Илья Тропин. [6]

4. Думаю, мне пора идти. [выход]

5. Зачем обижаешь меня, бог ложный заморский? Нет тебе места в родимой землице нашей. Всюду встретишь ты ненависть лютую. Поворотись-ка с миром отсюда.

6. Очень приятно доброго человека увидеть во времечко наше тяжкое. Ты, чай, воин знатный?

Ну и так далее в таком же духе... Этот способ хорош тем, что одинаково легко реализовывается и на бумаге, и в программном коде.



Засим разрешите откланяться до ***одного из ближайших номеров "Мании"***, где вы сможете почерпнуть массу интересных и полезных сведений по РПГ-строению из новой, возрожденной Библии — ***"Хроник Второго Пришествия"***.

Времена меняются, люди уходят, но игры остаются. Да и как могут исчезнуть игры, если вся наша жизнь — Игра? Тогда исчезнут и люди, а нашим кукловодам — маленьким зеленым человечкам размером с галактику — станет не во что играть... И мир погибнет. Значит, мастера РПГ-строения должны, не щадя себя, день и ночь разрабатывать Жизнь, частицей которой они вскоре станут. И тогда не произойдет Армагеддона, и люди будут жить долго и счастливо... и играть в маленьких зеленых человечков, величиной с песчинку и размером с галактику. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Все-в-одном и 128 мегабайт сверху

Компания ATI продолжает неспешно двигаться в направлении, параллельном всей остальной компьютерной общественности, и выпускает на рынок универсальный видеоадаптер ALL-IN-WONDER RADEON 8500 128Mb. Новинка оборудована 128 мегабайтами оперативной памяти, стереофоническим ТВ-тюнером с возможностью просмотра до 125 каналов, пультом дистанционного управления (не простым инфракрасным, а сложным — радиочастотным), многоканальным FM-тюнером и собственно чипом RADEON 8500. Предполагаемая цена составит сумму порядка $399. Соответственно поменяются цены на младшие модели. ALL-IN-WONDER RADEON 7500 будет теперь стоить всего $199, а ALL-IN-WONDER RADEON 8500 DV — $299.



Из всех перечисленных возможностей карты мне лично более всего приглянулась фишка с просмотром телевизионного изображения в прозрачном окошке, сквозь которое можно кликать по иконкам десктопа. Как следствие, отпадает необходимость постоянно таскать ТВ-окошко по экрану, что очень удобно на мониторах с небольшой диагональю.

Атака клонов

Компания Toshiba решила пополнить модельный ряд своих портативных компьютеров модификацией карманного ПК GENIO e550G. Смысл апгрейда заключается в переходе на передовой микропроцессор Intel XScale.

Если переходить к более подробным характеристикам, то получается примерно следующая комбинация:

- процессор Intel PXA250 с тактовой частотой 400 МГц;
- 64 Мб оперативной памяти и 32 Мб постоянной флэш-памяти;
- стандартный с недавнего времени жидкокристаллический TFT-экран с разрешением 320x240 пикселей и с возможностью отображения 64 000 цветов;
- два разъема расширения — Compact Flash Type I и Secure Digital;
- встроенный литий-ионный аккумулятор мощностью 1100 мАч, теоретически обеспечивающий около 10 часов бесперебойной автономной работы (при должном желании позднее можно будет приобрести за $100 более мощный 1500 мАч аккумулятор и продлить время автономной работы до 13-15 часов).



Размеры e550G составляют всего 76,5x125x15,9 мм со стандартным аккумулятором. Вес — 170 грамм. Анонсированная стоимость в иенах болтается вокруг магического числа 67800. В переводе на американские доллары — это примерно 520 зеленых.

Creative Jukebox 3

Если вы все еще не являетесь обладателем современного MP3-плеера и думаете, что сейчас самое время его приобрести, то думаете вы абсолютно неверно. Ибо для всех, кто согласен подождать месячишко-другой, компания Creative анонсирует новую супер-пупер навороченную модель — Jukebox 3. Плеер продолжает славную линейку аудио-устройств со встроенными HDD диском и предлагает всем желающим меломанам целый арсенал любопытных технических характеристик.

Во-первых, значительно (на треть по сравнению с оригинальной моделью) уменьшен размер и, как следствие, вес устройства. За счет использования литий-ионного аккумулятора время автономной работы увеличилось до 11 часов. Кроме того, при установке дополнительного аккумулятора меломанскую идиллию можно продлить до 22-ух часов (почти сутки). Внутри Jukebox 3 прячет тело жирное в утесах обаятельный жесткий диск емкостью 20 Гб. Этого объема, по моим расчетам, должно хватить примерно на 333 и еще три в периоде часа чистой музыкальной эйфории. Кстати, с помощью комплектного софта устройство можно использовать не только как плеер, но и в качестве переносного хранилища данных. Для быстрого обмена данными с ПК в Jukebox используются сразу два интерфейса: шустрый SB1394 и универсальный USB 1.1. Первый является фирменной разновидностью стандарта IEEE1394 (100% совместим) в версии от Creative и позволяет подключать устройство напрямую к аудиокартам семейства Audigy (также снабженным разъемом SB1394) или к стандартным контроллерам IEEE1394. Второй, соответственно, предназначен для многочисленной армии владельцев "стандартных" ПК.

С помощью оптических и аналоговых входов Creative Jukebox 3 возможно выполнять оцифровку аудиопотока в MP3 в реальном времени с любого источника, такого как минидисковый плеер, плеер компакт-дисков, кассетная дека или персональный компьютер/ноутбук. Кроме того, в Creative Jukebox 3 применена новая технология "интеллектуального управления громкостью". Если вкратце, то это такая умная штука, которая позволяет автоматически регулировать громкость воспроизведения в зависимости от шумового окружения и индивидуального уровня записи, а также балансировать динамический диапазон внутри и между дорожками, чтобы избежать неожиданных резких изменений громкости.

Для спортивно настроенных меломанов предусмотрен антишоковый буфер емкостью 16 Мбайт, создающий запас "прочности" до 7 минут. Плеер не прервется и не "захлебнется песней", даже при сильной тряске или беге. Кстати, в этом месте надо добавить, что память устройства является полностью перезаписываемой и Creative в будущем планирует выпускать новые версии прошивок микропрограммы (как вариант — для поддержки новых аудиостандартов, таких как MP3 PRO). В комплекте с устройством идет миниатюрный инфракрасный пульт ДУ, фирменные наушники и стандартный литиоионный аккумулятор. Дополнительные аксессуары вроде кожаной сумки, док-станции и сменных цветных панелей (ага, они самые!) будут доступны покупателям немного позднее.

Самое невкусное и неприятное, что есть в Creative Jukebox 3, — это, конечно же, его замечательная цена. Ни много ни мало — целых 400 баксов (разумеется, в анонсе указаны оппортунистские $399). Я, честно говоря, думал, что раздавать новый супер-плеер будут бесплатно...

Мышка на Пальме

Компания Targus решила внести некую здоровую долю эпатажа в ассортимент своей многообразной продукции. В частности, хорошим примером является устройство — "манипулятор типа мышь", предназначенный специально для карманных компьютеров Palm.

Удивительная мышь, как видно на фотографии, крепится прямо на область ввода КПК и, помимо небольшого джойстика, снабжена несколькими кнопками для быстрого вызова часто используемых приложений. Манипулятор полностью совместим со всеми моделями компаний Palm, Handspring и Sony, а также может использоваться с некоторыми (какими — точно не указано) PDA от IBM



и HandEra. Цена "пальмовой мышки" составляет $19.99 при покупке на сайте компании.

Linux в каждой YOPY

В оперативной сводке нашего глубоко засекреченного агента из Токио сообщается, что давно ожидаемый PDA G.MATE от компании YOPY наконец поступил в продажу. Интересными особенностями и главными отличиями новинки от конкурентов является ее благородное Linux-оидное и X-Windows-овое происхождение плюс встроенная 40-кнопочная клавиатура.

Остальные характеристики достаточно стандартны для большинства выпускаемых сегодня серийных Pocket PC PDA. Это процессор Strong ARM SA1110 с частотой 206 МГц; 64 Мб оперативной и 16 Мб ROM памяти; цветной (65 000 цветов) сенсорный 3,5 дюймовый TFT экранчик; USB интерфейс; слот под MMC карты и т.д. и т.п. В качестве любопытного, но не революционного нововведения можно отметить полимер-литиевый (вместо распространенного и дешевого литий-ионного) аккумулятор, позволяющий устройству работать без перерыва в течение целых 17 часов. Напомню, что среднее время работы большинства КПК платформы Pocket PC составляет всего 10-12 часов.

Отдавая дань моде, компания YOPY планирует выпускать компьютер G.MATE в разноцветных корпусах. На начало продаж будут доступны синяя, красная и желтая расцветки. Дополнительно известно, что цена устройства составляет 59800 иен, или 450 американских долларов.

Добавлю, что на данный момент количество программного обеспечения для YOPY Linux достаточно мало. Соответственно, ставка делается на многообразное линуксоидное сообщество и его мощную кодогенерительную способность. Для поддержания данной способности на сайте компании можно найти полноценный SDK, позволяющий разрабатывать и отлаживать ПО даже при отсутствии на руках собственно устройства G.MATE. Всем любопытствующим рекомендуется.

Чиста новый чипсет VIA KT400

В Сети появилась первая и, как всегда, "100% достоверная" информация о грядущем наборе системной логики VIA Apollo KT400. Со временем этот чипсет должен прийти на смену KT333 (читайте в этом номере статью "Эволюция чипсета"), и набор его характеристик, на мой взгляд, выглядит более чем привлекательно.

KT400 состоит из северного моста (North Bridge) VT8377 и южного моста VT8235. Дополнительно известно, что VT8235 поддерживает стандарты USB 2.0 и Ultra-ATA 133. Кроме этого, можно с уверенностью утверждать о присутствии в наборе шины AGP 8x (подробнее в этом номере — статья "Восьмая скорость света") и DDR-SDRAM памяти PC1600/PC2100/PC2700. Из неясных, но весьма пикантных подробностей стоит упомянуть поддержку "когда еще будет" памяти PC3200 (DDR 400) и шины V-Link 533 Мб/с между мостами (это в два раза больше, чем пропускная способность V-Link на KT333).

Не удивлюсь, если в итоге выяснится, что истинным наименованием KT400 все-таки окажется KT333A. Есть небольшая вероятность, что цифра 400 — всего лишь внутреннее, глубоко интимное и очень личное кодовое название, и VIA Technologies в итоге не станет нарушать сложившихся традиций и поименует старшего KT333 надлежащим способом с прибавкой буквы "А".

Удаленные голубые зубы

На выставке Bluetooth Expo 2002 было продемонстрировано несколько весьма и весьма интересных способов использования стандарта беспроводной связи Bluetooth ("голубые зубы" — вольный перевод с английского). В частности внимание нашего корреспондента привлекло весьма и весьма любопытное устройство — "Bluetooth Pocket Server". Это портативный носитель информации, в основу которого положен 1,8 дюймовый винчестер емкостью 5 Гб. Идея проста, но, на мой взгляд, гениальна. С помощью интерфейса Bluetooth доступ к данным, хранящимся на винчестере, можно получить с КПК, сотового телефона, с цифровой видеокамеры или ноутбука (если последние также оснащены "голубыми зубами"). Как вариант, вы можете делать фотографии с цифровой камеры, и они тут же автоматически будут сохраняться на Bluetooth Pocket Server. Впоследствии файлы можно просмотреть на PDA или с помощью какого-нибудь навороченного сотового телефона четвертого поколения.

Размеры новинки — 70x115x20 мм, а ее вес — всего 150 грамм. В качестве источника питания используется встроенный литий-ионный аккумулятор, позволяющий функционировать в течение 6 часов в активном состоянии и 150 часов в режиме ожидания.



Добавлю от себя, что Bluetooth Pocket Server — это одно из самых наглядных и впечатляющих доказательств, демонстрирующих возможности стандарта Bluetooth. Вместо использования многообразных и несовместимых между собой стандартов вроде Flash Type II, SD, MMC или Memory Stick, пользователь может использовать один — дешевый портативный и практически универсальный. Эврика.

512 ложных кругов вокруг Matrox

14 мая сего года компания Matrox официально анонсировала новый графический процессор следующего поколения — Parhelia-512. В отличие от предыдущих продуктов компании, чип представляет собой вполне конкурентоспособное решение (говорим конкуренция, подразумеваем NVIDIA GeForce) и по праву может претендовать на звание "самого перспективного из объявленных". Набор характеристик внушает безоговорочное уважение хотя бы тем, что в полной версии не умещается на одну журнальную колонку. Для наших читателей мы представляем краткую выжимку с небольшими комментариями.

- Технология производства 0,15 мкм и 80 миллионов транзисторов на чипе.
- Частота ядра/памяти — от 350/350 МГц и меньше.
- Память DDR SDRAM с 256 разрядной шиной и средней пропускной способностью 20 Гб/с. Объем 64/128/256 Мб.
- Шина AGP 2x/4x/8x с поддержкой режимов SMA и FastWrites.
- 4 пиксельных конвейера по 4 текстурных блока на каждом.
- Вершинные шейдеры (Vertex Shaders) версии 2.0 и пиксельные шейдеры версии 1.3. Подробнее, что есть что, читайте в этом номере в статье "Четвертая генерация предела совершенства 2".
- Новая технология высокоточного представления палитры 10-bit GigaColor. Для хранения каждой составляющей цвета (RGB — red, green, blue) отводится по 10 бит (это более чем достаточно для всех имеющихся сейчас систем отображения).
- Два встроенных независимых 400 МГц RAMDAC с технологией UltraSharp. Два цифровых TDMS интерфейса и два полностью независимых CRTC.
- DVD и HDTV видеодекодер с разрядностью 10 бит. Встроенный TV-Out.
- Вывод изображения вплоть до 2048x1536x32bit-per-pixel при частоте вертикальной развертки 85 Гц.
- Возможность вывода одного изображения растянутым на два или три монитора при максимальном суммарном разрешении 3840x1024x32bit. Технологии TripleHead Desktop, Surround Gaming и DualHead-HighFidelity (HF).
- FSSAA с 16 сэмплами.
- Аппаратная поддержка карт смещения и N-patches (вспомните TRUFORM от ATI).
- Полная поддержка DirectX 8 и частичная DirectX 9. 100% поддержка OpenGL 1.3.

Стоимость будущих карт обещает порадовать неимущих геймеров, так как, несмотря на всю свою крутизну и навороченность, первые экземпляры продуктов на Parhelia-512 пойдут в розницу по 450-500 зеленых президентов.

Название чипа по-русски звучит как *"паргелий"* — астрономический эффект возникновения колец вокруг солнца. Иногда трактуется как "ложное солнце". Не хотелось бы думать, что именно такое имя хотели дать новому GPU маркетинговые специалисты компании... ■



Первая живая карта на Parhelia-512. Полюбуйтесь на размер радиатора.

Дмитрий Карасев
d0k@smtp.ru



ВОСЬМАЯ СКОРОСТЬ ЦВЕТА

Новый стандарт графической шины — AGP 8X

Человечеству, видимо, свойственно стремиться куда-то ввысь и вдаль. Паровозы и пароходы, лишь недавно бывшие последним словом индустрии, уступили место тепловозам и теплоходам, автомобили успевают морально устаревать до окончания их гарантийного срока. Отрасль высоких технологий всегда была на гребне стремления человечества к Олимпу. Здесь новые технологии порой устаревают, не успев воплотиться в серийные образцы устройств. Как молнии, пролетают новые стандарты и инновации над головами бедных пользователей. Данная статья призвана помочь читателям не попасть под колеса прогресса и успеть своевременно принять нужное решение.

Итак, сегодня на нашем операционном столе чрезвычайно интересный и весьма перспективный пациент — промышленный стандарт AGP 8X. У больного явные признаки переношенности вкупе с замедленным развитием — первичная (draft) спецификация AGP 8X (AGP 3.0) версии 0.9 была принята еще в ноябре 2000 года. С тех пор она несколько раз модернизировалась и дополнялась, но так и не дошла до версии 1.0. Последняя черновая версия спецификации — 0.95 — датирована маем 2001 года. Несмотря на этот факт, новые наборы микросхем для материнских плат и видеокарты с поддержкой AGP 8X уже объявлены и показаны в действующих образцах на выставке CeBit 2002.

Лог-файл

По традиции, перед вскрытием пациента нужно сделать небольшую выдержку из его истории болезни. Стандарт AGP (Accelerated Graphic Port — ускоренный графический порт) появился в 1997 году как замена шины PCI для видеокарт. Главным отличием AGP от PCI была его однопортовость, то есть возможность подключить одну видеокарту и больше ничего. Именно поэтому AGP называется портом, а не шиной. Основными целями, преследовавшимися разработчиками AGP, были:

1) использование части системной памяти компьютера для хранения текстур и больших трехмерных сцен, не вмещающихся в ограниченную память видеокарты;

2) прямая передача информации между видеокартой и оперативной памятью, минуя процессор;

3) увеличение скорости передачи данных между видеокартой и системной шиной. Частота работы порта AGP составляет 66,6 МГц.

Изначально существовало два вида разъемов стандарта AGP 1.0 — AGP 1X и AGP 2X, оба с напряжением питания 3,3 В. Значки "X" означают скорость (как и в CD-ROM) по сравнению с односкоростным эталонным устройством. AGP 2X, работая на той же тактовой частоте, что и его более медленный собрат, за один такт передавал 2 порции информации по 32 бита, используя не только передний, но и задний фронт информационного импульса (по такому же принципу, к примеру, работает DDR память). Передавая за такт 32 бита (4 байта), этот порт давал пиковую производительность 66,6x4x2=533 Мбайт/с. Позже на рынке появился стандарт AGP 2.0, привнесший в компьютерный мир разъем AGP 4X с напряжением питания в 1,5 В. Он полностью совместим с AGP 2X (за счет добавочных контактов питания) и обладает скоростью передачи данных в 1066 Мбайт/с. Царствие AGP 4X продолжается уже довольно долгое время и, думаю, не ошибусь, если скажу, что после его выхода развитие технологии несколько приостановилось.

Основными причинами этой вынужденной остановки были недостаточная производительность тогдашних видеокарт, не перекрывавших даже скоростные рамки диапазона AGP 2X, а также низкая скорость обмена с оперативной памятью. Многие тестирования тех времен, проводившиеся с использованием видеокарт TNT2 и Voodoo 3, показывали абсолютную избыточность стандарта AGP 4X. Выигрыш по сравнению с AGP 2X был минимален. А потом появился GeForce...

И DDR пророк его

Этот графический процессор, впервые в истории использовавший сложную аппаратную технологию T&L, нуждался в больших объемах памяти для хранения информации и текстур. Данные вначале должны были быть накоплены в ОЗУ и лишь потом отосланы для обработки на T&L конвейер. Стандарт AGP 4X теоретически давал видеокарте гигабайтный канал для обмена с ОЗУ. Но сама оперативная память не могла работать с такой скоростью. Теоретическая скорость обмена памяти стандарта SDRAM PC133 с устройствами составляет те же 1066 Мбайт/с, что и у AGP 4X. Но с оперативной памятью общается не только (и не столько) видеокарта, но и другие устройства — в частности, центральный процессор, DMA устройства и PCI платы расширения. В итоге, после такого ожесточенного "дележа", для AGP мало что оставалось. И теоретически более быстрый канал просто простаивал в ожидании освобождения ОЗУ.

Ситуация начала выправляться только после выхода на рынок чипсетов, поддерживающих более быструю память Rambus RDRAM 800 и DDR SDRAM 266. Таблица скоростей обмена информацией для всех типов памяти представлена ниже.

Табл. 1

Тип памяти	Скорость Мб/с
SDRAM PC133	1066
Одноканальная PC800 RDRAM	1600
DDR SDRAM 266	2100
DDR SDRAM 333	2700
Двухканальная PC800 RDRAM	3600

Итак, AGP 4X, наконец, нашел поддержку со стороны памяти ПК. И таки смог продемонстрировать свою максимальную производительность и истинные возможности. Единственным оставшимся препятствием была чрезвычайно высокая цена на новые типы памяти и отсутствие поддержки относительно дешевого стандарта DDR SDRAM со стороны крупнейшего производителя процессоров и чипсетов — компании Intel. Со временем цены потихоньку снизились, и новая память наконец заняла свое законное место и в разъемах материнских плат, и на платах видеоакселераторов. Последним и решающим действием был выход "фирменных" чипсетов с поддержкой DDR для популярной платформы Pentium 4.

Теперь узким местом в связке "графический акселератор-память" опять стал сам канал AGP. Его пропускная способность была слишком мала для передачи огромных потоков информации современными видеокартами. А новый, более быстрый стандарт AGP тем временем совсем не спешил выходить на рынок. В итоге память "на борту" видеоакселераторов растет, как снежный ком с Джомолунгмы. Уже появились монструозные DDR видеокарты с объемом памяти, равным ОЗУ самой системы. А все новые и новые приложения отважно грозятся сделать и этот объем недостаточным для хранения их реалистичных текстур. На горизонте грозно маячит тень Doom III с его оптимистичным девизом: "на GeForce 2 игра не даст и 30 кадров в секунду".

Необходимость сделать решительный шаг, прежде чем хрупкий текстолит печатных плат перестанет выдерживать давление чипов памяти, назрела уже давно. И этот шаг наконец сделан, ибо грядет AGP 8X, способный решить все проблемы с дисбалансом оперативной и видеопамяти.

Что AGP грядущий нам готовит?

Спецификацией предусмотрена обратная совместимость только с картами стандарта AGP 4X. AGP 2X и AGP 1X отправляются на свалку истории. Есть два подстандарта: сам AGP 8X, не совместимый ни с чем, кроме AGP 8X, и Universal AGP с поддержкой старых — AGP 4X — видеокарт. Поддержка предусмотрена только для видеокарт с питанием 1,5 В, что заставит многих пользователей совершить вместе с переходом на новую платформу и вынужденный апгрейд видеочасти. Установленные в новый разъем видеокарты с питанием на 3,3 В способны унести с собой в могилу весь чипсет (т.е. материнскую плату). Взамен AGP 8X предлагает следующие нововведения:

- Увеличившаяся до 2,1 Гбайт/с скорость передачи данных
- Понижение уровня напряжений сигналов на шине
- Циклы калибровки (100 мкс задержка при старте компьютера для первичной калибровки видеокарты и ОЗУ, а также периодические сигналы калибровки)
- Динамическая инверсия шины (ограничение потока информации, передаваемой за один такт, при помощи инвертирования потока информации)
- Поддержка изохронного режима передачи данных
- Поддержка нескольких AGP 8X портов

Принцип работы (8 циклов за один такт) представлен на диаграмме рис. 1.

Новый стандарт позволяет графическим чипам последних поколений выдать на-гора максимум от максимума производительности. Недаром в разработке стандарта участвовали "отцы" индустрии — NVIDIA и ATI. Рассмотрим поподробнее те ключевые нововведения, которые интересуют нас в первую очередь, как пользователей грядущих устройств. Первое — это изохронный режим передачи данных, второе — это многопортовость.

Слово "изохронность", столь непривычное для нашего русского уха, на практике означает огромные перспективы развития рынка видеоакселераторов. Выше мы уже описывали то, что AGP платы могут только требовать весь канал от контроллера, но они далеко не всегда его получают. Современные графические приложения могут действовать двумя способами. Первые требуют очень большие порции информации, но делают это довольно редко. AGP 2.0 не может обеспечить нормальную латентность (время отклика на запрос чтения или записи) команды, и в итоге информация должна постоянно находиться в буфере самой видеоплаты. В случае с редкими, но большими порциями информации буфер свою функцию выполняет и частично спасает положение. Второй же категории ПО, наоборот, нужен постоянный поток информации, состоящей из малых пакетов (streaming), и, как следствие, необходима высокая латентность операций.

Некоторые доработки, введенные в стандарт AGP 3.0, позволили снизить задержку при выполнении потоковых операций и уменьшить необходимость буферизации информации. Эта технология и получила название изохронного режима. При этом был сохранен и старый добрый асинхронный режим передачи данных.

Для изохронных данных система гарантирует определенное количество операций чтения и записи блоков информации (N) определенного размера (Y) за период (T). Период для устройств стандарта AGP 8X равен 1 мкс. Устройство, совместимое со стандартом AGP 3.0, позволяет делить общее число транзакций между операциями чтения и записи. По AGP информация далее передается с учетом латентности (L). В итоге получаем ширину шины BANDWIDTH = (N * Y) / T и повышение производительности как игровых, так и мультимедийных приложений. Размеры пакетов могут варьироваться, в зависимости от запросов устройства, от 32 до 256 байт для чтения и 32 или 64 байта для записи.

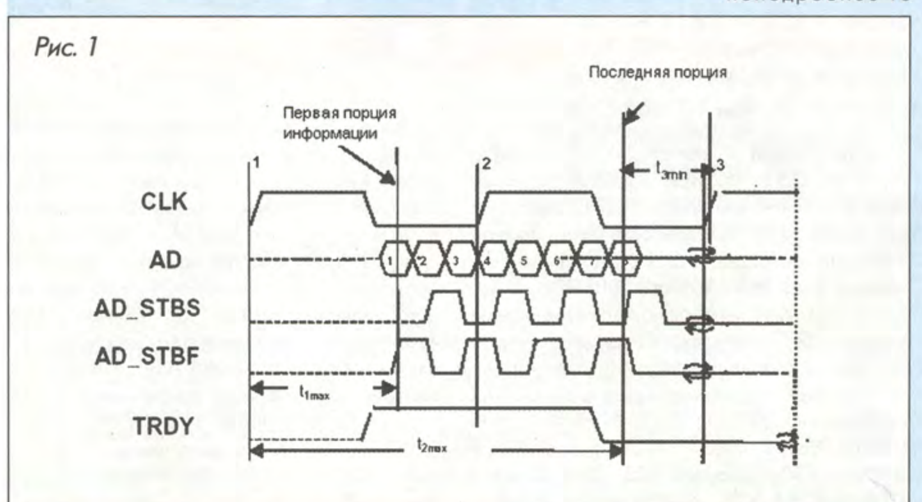
Новый стандарт, с его возможностью регуляции параметров N, Y, L, позволяет создавать устройства, четко ориентированные на выполнение определенного типа задач. Достаточно только задать эти значения — и система приобретает свою целевую направленность. В табл. 2 приведен пример использования комбинаций этих чисел для различных платформ.

От одного нововведения мы плавно переходим к другому. Изохронность позволяет создать изохронный мост (Fan-Out Bridge) и подключить к одному порту AGP 3.0 (не путайте с разъемом) два устройства, делящие между собой общую шину по мере необходимости. А самих портов AGP в системе может быть несколько. Это означает возвращение тех золотых стародавних времен SLI, когда включенные параллельно два акселератора Voodoo 2 (3dfx, где ты?) давали удвоенную производительность. Возможен вывод сигнала с одного компьютера на

Табл. 2

Тип компьютера	Ширина шины (Мб/с)	N	L	Y	Применение
Hi-end рабочая станция	640	5	10	128	Просмотр 2 фильмов высокого качества
Обычная рабочая станция	384	3	10	128	Просмотр 1 фильма высокого качества
Графическая станция	320	5	2	64	Редактирование видео
Любительская станция	128	2	2	64	Видеозахват

Рис. 1



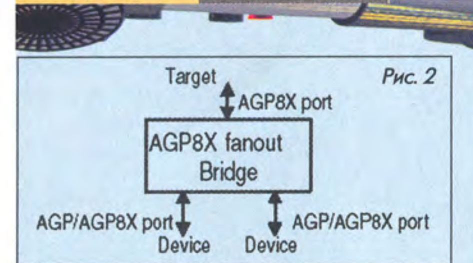


Рис. 2

несколько мониторов с нескольких видеокарт (рис. 2).

Представляете, какую производительность будут давать два спаренных в одну упряжку GeForce 4? Если в ближайшем будущем появятся чипсеты с поддержкой не только самого стандарта AGP 8X, но и этого моста, то графическую индустрию ждет микрореволюция. Новый виток исторической спирали не за горами. Пример того, чем все это может закончиться, приведен на рис. 3.

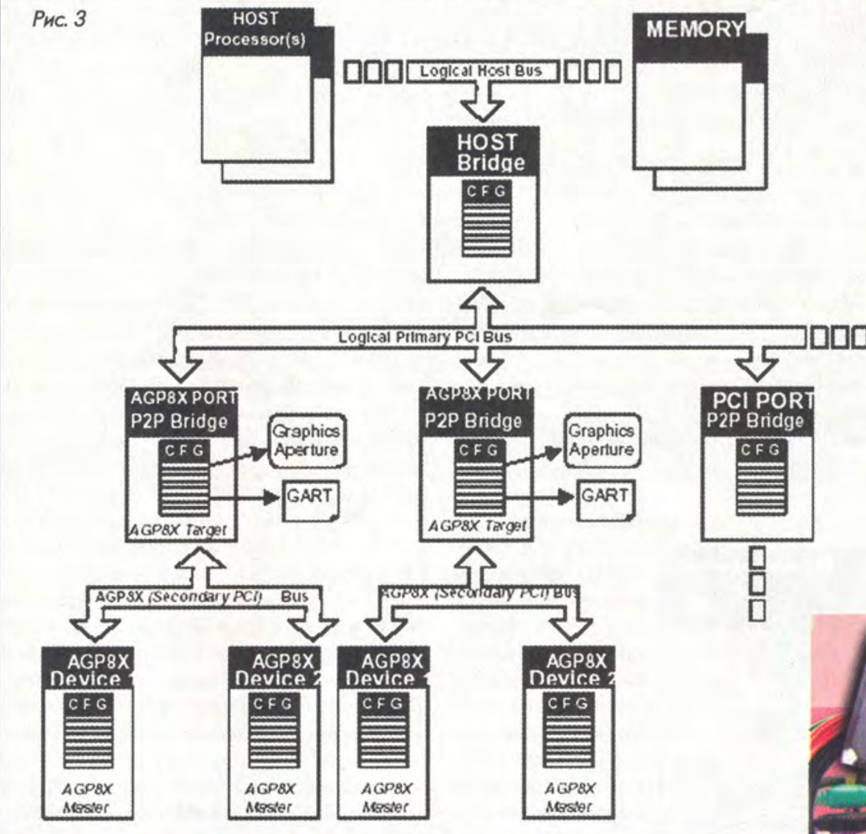


Рис. 3



Рис. 4

Первые ласты

А мы пока вернемся в настоящее. На данный момент пионером технологии AGP 8X является с боем вернувшийся на рынок концерн SiS. Именно их чипсеты, представленные на выставке CeBIT 2002, являются первенцами большого семейства готовящихся системных плат с поддержкой AGP 8X. И, хотя на продемонстрированных образцах разъем AGP только один, его скорость позволяет порекомендовать данные чипсеты всем любителям новизны, желающим не остаться за бортом лайнера прогресса. Компания представила наборы микросхем как для процессоров Pentium 4 (SiS 648), так и для Athlon/Duron (SiS 746) (рис. 4).

В обеих материнских платах имеется поддержка быстрой памяти DDR333, позволяющей видеоплатам хранить в основной памяти ПК большие объемы текстур и считывать их оттуда с огромной скоростью в 2,1 Гбайт/с (то есть на максимуме стандарта AGP 3.0). Не желая останавливаться на достигнутом, SiS представила также полностью работоспособный образец нового графического акселератора собственного производства: SiS 330, поддерживающий стандарт AGP 8X. Видеоакселератор позиционируется как прямой конкурент GeForce4 MX и Radeon 7500. На тестовых стендах компании на бенчмарке MadOnion 3DMark 2001SE образец демонстрирует неплохую производительность, на 5-7% превосходящую конкурентов.



Злейшие "друзья" Intel и VIA также планируют выпуск чипсетов с поддержкой AGP 8X к середине 2002 года. Ими станут: Intel Granite Bay Chipset: Pentium 4 Socket 478 533Mhz FSB, 6 Layers PCB, Dual Channel DDR200/266/333, AGP8X и VIA Pentium 4X333 Chipset: Pentium 4 Socket 478 533Mhz FSB, DDR200/266/333, AGP 8X, 6 PCI, 1 CNR. В планах корпорации NVIDIA на этот год уже значится выпуск новых карт GeForce 4 с поддержкой AGP 8X. ATI, надо думать, тоже постарается не отстать от конкурента.

Апгрейд подкрался незаметно

Итак, апгрейд подкрался незаметно, дамы и господа. В ближайшие год-два стандарт AGP 8X полностью вытеснит AGP 4X с рынка графических станций и персональных ПК. По оценкам экспертов Intel, новый стандарт продержится еще минимум 2-3 поколения графических акселераторов. Незатронутым останется только сегмент low-end, куда уже тихой сапой ползут интегрированные решения, не имеющие разъема AGP как такового.

Желающим в ближайшее время покупать компьютер настоятельно рекомендую подождать выхода материнских плат с поддержкой AGP 8X. Иначе вы рискуете не увидеть производительность GeForce 5 во всей его красе. Кстати, AGP 8X является последним представителем линейки AGP, и за его спиной маячит проект корпорации Intel Araphoe, грозящий нам из облаков разноцветным разъемом Serial AGP. Но это, как говорится, тема совсем другой истории. Истории о бесконечности апгрейда.

Удачи вам во всех маленьких и больших усовершенствованиях. До следующего свидания. ■

Антон a.k.a. NiTRO
NiTRO@vi-RUS.ru

ЭВОЛЮЦИЯ ЧИПСЕТА

От простого к сложному

VIA'гра

В первых числах марта компания VIA Technologies официально представила чипсет KT333. На первый взгляд, новый набор логики почти не отличается от своего предшественника — KT266A, о котором мы рассказали в апрельской "Игромании". Между тем, разница все же есть, и о том, какие архитектурные тайны скрываются под кремниевой оболочкой чипсета, вы сможете узнать из данной статьи.

Первая попавшая нам в руки плата на KT333 произведена небезызвестной (нашим постоянным читателям) компанией JetWay. Модель материнки маркирована кодом V333DA.

Взгляд изнутри...

Официальный релиз KT333 сюрпризом для публики не стал. Все и каждый в отдельности понимали, что новый чипсет просто обязан продолжить победоносное шествие своего предка — KT266A. И предпосылок тому имеется масса. Козырем нового чипа должны были стать улучшенная шина памяти и поддержка стандарта DDR333. Отметим, что недавно протестированный нами SIS645 первым реализовал контроллер DDR333 памяти, однако по реальным тестам догнать KT266A ему так и не удалось.

Между тем простота — залог успеха. Отличия KT266/KT266A от KT333 можно по пальцам сосчитать. Все те же два моста, связанные высокоскоростной шиной V-Link с пропускной способностью 266 МБ/с, плюс "родной" чип LPC Super I/O, отвечающий за корректную работу периферии.

Ниже представлена сводная таблица характеристик двух чипсетов.

Сравнительные характеристики чипсетов VIA KT333, KT266A и SiS735

	KT333	KT266A
Северный мост	VT8367	VT8366A
Шина процессора (FSB), МГц	200/266/(333*)	200/266
Шина памяти, МГц	200/266/333	200/266
Тип памяти	DDR200/266/333 SDRAM	DDR200/266 SDRAM
Макс. объем памяти	4.0GB	4.0GB
Шина AGP	AGP 4X	AGP 4X
Южный мост	VT8233A (или VT8233, VT8233C)	VT8233, VT8233C (или VT8233A)
Шина связи между мостами	VIA V-Link@ 266МБ/с	VIA V-Link@ 266МБ/с
Встроенное аудио	AC'97 6 каналов	AC'97 6 каналов
Встроенный модем	MC'97	MC'97
Встроенный сетевой контроллер	3Com® (VT8233C) или VIA (VT8233 или 8233A) 10/100 Ethernet MAC	3Com® (VT8233C) или VIA (VT8233 или 8233A) 10/100 Ethernet MAC
PCI устройств, до	5 PCI	5 PCI
IDE	ATA 33/66/100/133 ATA 133 с мостом VT8233A	ATA 33/66/100/(133 опц.) ATA 133 с мостом VT8233A
USB	6 портов, 3 контроллера	6 портов, 3 контроллера
Super I/O	LPC Super I/O	LPC Super I/O
IO APIC	Есть	Есть
Power Management	ACPI/APM/PCI/PM	ACPI/APM/PCI/PM

*(*) Поддержка системной шины **333** МГц не является официальной. Тем не менее, работа чипсета с такой частотой **FSB**, в принципе, возможна при штатных значениях частот **DDR**, **PCI** и **AGP**.*

Из таблицы следует, что фактически KT333 отличается от KT266A доработанным южным мостом — VT8233A и, конечно же, усовершенствованным северным мостом — VT8367. Рассмотрим ситуацию поближе.

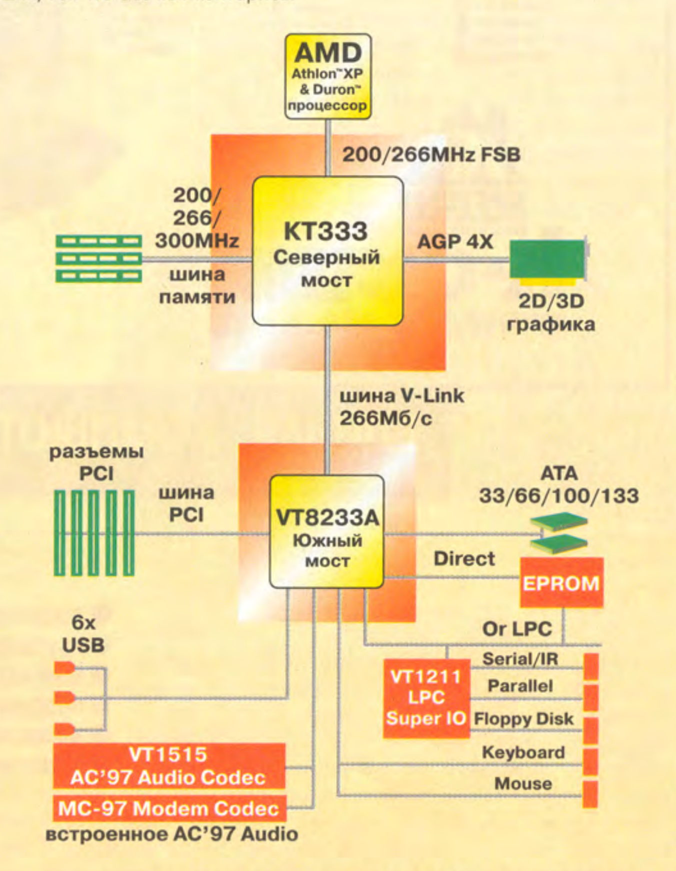
Вся архитектура северного моста чипа построена по образу и подобию VT8366A (северный мост KT266A). Нововведения минимальны, но довольно существенны:

- добавлена поддержка DDR333;
- усовершенствован контроллер памяти
- появилась неофициальная поддержка системной шины с частотой 333 МГц.

Пункт первый, на мой взгляд, в особых комментариях не нуждается. Ни для кого не секрет, что частота памяти напрямую влияет на быстродействие. Чем больше мегагерц, тем шире поток данных, передающихся от памяти к северному мосту, и тем стремительней (при наличии должной шины от северного моста к ЦПУ или при асинхронной схеме) они могут обрабатываться процессором.

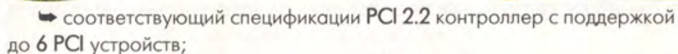
Как было объявлено в официальном релизе KT333, был существенно доработан контроллер памяти. К сожалению, у нас нет точной информации о конкретных архитектурных изменениях. Предположительно были оптимизированы тайминги, за счет чего повысилась эффективность работы с DDR333 памятью.

Касательно 333-мегагерцовой системной шины. В Сети можно встретить доводы, наглядно доказывающие, что в чипе все-таки присутствует поддержка 333 МГц FSB, но она отключена на аппаратном уровне. Факт интересный, но в нашей практике тестирования никак себя не проявивший, так что без комментариев.



Южный мост (VT8233A) содержит только одно принципиальное нововведение — поддержка интерфейса Ultra ATA133. Краткие характеристики южного моста таковы:

- 2-канальный контроллер IDE с поддержкой UltraATA33/100/66 и BigDrive;
- 2-канальный контроллер USB 1.1 с поддержкой до 4 портов;



➥ соответствующий спецификации PCI 2.2 контроллер с поддержкой до 6 PCI устройств;

➥ контроллеры клавиатуры и мыши PS/2;

➥ соответствующий спецификации AC'97 2.2 аудиоконтроллер с поддержкой шести каналов для полноценного воспроизведения 5.1 Dolby Digital;

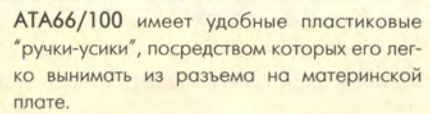
➥ соответствующий спецификации MC'97 контроллер software-модема.

Совру, если скажу, что пропускная способность интерфейса UltraATA100 не удовлетворяет нуждам всех имеющихся на данный момент в продаже IDE винчестеров. Бесспорно, скорость винчестеров постоянно увеличивается, однако пропускная способность интерфейса развивается на порядок быстрее. Даже самые быстрые винчестеры IDE не могут перешагнуть за черту 45 Мбайт/с (скорость чтения данных с пластин), и поэтому проблемным местом становится не интерфейс, а собственно сам винчестер.

Теперь, наверное, стоит немного поговорить о перспективах. Приход AGP8x уже не за горами, пользователь ультимативно требует поддержку USB 2.0, и по Сети ходят весьма правдоподобные и логичные слухи о скором выпуске обновленного набора KT333A, в котором все эти технологии будут наконец реализованы.

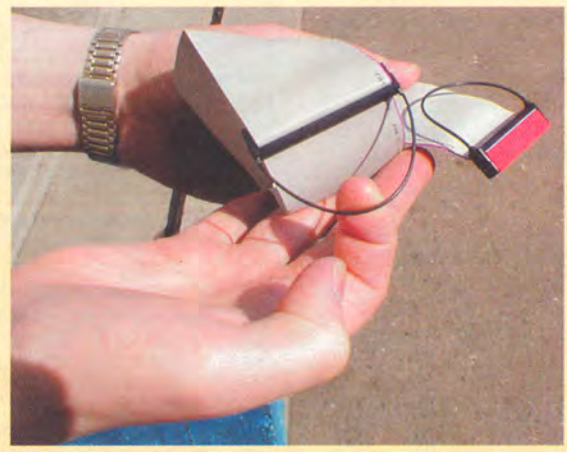
С южными мостами чипсетов все обстоит еще интереснее. В пару к северному мосту KT333A готовится южный мост VT8235 с поддержкой USB 2.0. Полигоном испытаний VT8235 станет многострадальный KT333. Благодаря тому, что все VIA чипсеты построены по концепции V-MAP (Modular Architecture Platform), производителю предоставляется возможность безболезненно заменить устаревший южный мост на новый. К примеру, новый северный мост VT8367 чипсета KT333 полностью совместим по выводам с северным мостом VT8366A чипсета KT266A, что упрощает разработку системных плат для этого чипсета и переход производителей на новые продукты. Как вариант — использование VT8235 в связке с KT333. В результате чего конечный пользователь получает поддержку USB 2.0 без всяких дополнительных и дорогостоящих PCI контроллеров. Примером тому служит пара недавних анонсов материнских плат, построенных на связке KT333+VT8235. Кстати, эта же особенность системной логики от VIA позволяет делать такие неразумные вещи, как сопряжение KT333 с морально устаревшими южными мостами — VT8233, VT8233C.

Повторюсь и напомню, что мосты чипсета KT333 связаны высокоскоростной фирменной шиной V-Link, работающей на частоте 66 МГц. Максимальная пропускная способность шины составляет 266 МБ/с. К выходу же KT333A запланировано расширение пропускной способности V-Link до 533 МБ/с, что будет отнюдь не лишним (прямо скажем, необходимым) при использовании одновременно нескольких устройств USB 2.0.



МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ РЕКОМЕНДУЕТ

Наименование:	V333DA
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	Socket 462
Северный мост:	VIA KT333 (VT8367)
Южный мост:	VIA VT8233A
Тип памяти:	DDR200/266/333 SDRAM
Кол-во DDR модулей:	3
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	2x100/2x133Мгц
Частота RAM:	200/266/333Мгц
Звук:	интегрированный AC'97 Audio
Особенность:	поддержка ATA133
Цена:	$80



О плате...

Как уже говорилось, одной из первых KT333 плат в "Железный цех" журнала "Игромания" попала модель V333DA от компании JetWay. В антистатическом пакетике (OEM поставка) обнаружился CD с драйверами, руководство пользователя (на английском языке), пакетик с шлейфом ATA66/100 и кабелем для подключения дисковода, и, конечно же, сама плата V333DA. Стоит отметить, что кабель ATA66/100 имеет удобные пластиковые "ручки-усики", посредством которых его легко вынимать из разъема на материнской плате.

Компакт-диск содержит все необходимое для начала установки: драйвера для платы, антивирусный пакет PC-Cillin 2000, утилиты для работы с BIOS, а также Recovery Genius — фирменное ПО для защиты данных на жестком диске.

Касательно самой платы. Выполнена она на текстолите красного цвета, а все слоты окрашены в оттенки фиолетового. Смотрится достаточно мило и привлекательно, но в свете цветовых экспериментов конкурентов уже не оригинально.

Перейдем к техническим характеристикам. Если говорить о стабильности платы, то здесь все на высоте. Приятно порадовали реализованные в БИОСе возможности оверклокинга. Можно сказать, что данная модель является просто находкой для оверклокера. На AGP слоте обнаружилась удобная защелка, ставшая уже стандартом де-факто для плат производства JetWay. V333DA оборудована тремя DDR SDRAM слотами памяти, в которые, если повезет, можно воткнуть 3 гигабайта DDR памяти. Стоит отметить, что по спецификации KT333 поддерживает до 4 гигабайт DDR памяти, так что в чем заключается причина такого безобразия, выяснить не удалось. Как бы там ни было, среднестатистическому российскому геймеру три, а тем более четыре гигабайта оперативной памяти в ближайшем времени не грозят.

Заметим, что на V333DA отсутствует разводка под встроенный RAID контроллер (как, скажем, на 866AS Ultra или S446). Теоретически данный факт должен означать то, что компания JetWay в будущем не планирует выпускать модификацию данной модели с поддержкой RAID-массивов.

Посмотрим на эту проблему объективно. Для чего, собственно, нам RAID? Как мне кажется, применять RAID-массивы в домашнем компьютере бессмысленно с финансовой точки зрения. Мало того, что мамки с поддержкой RAID стоят на порядок дороже, так и еще на два жестких диска придется раскошелиться. В результате RAID "убивает наповал" не только тараканов, но и ваши сбережения.

Хотим обратить внимание потенциальных покупателей на то, что на плате используется фирменная технология защиты дан-

Для справки

Спецификация периферийной шины USB разработана лидерами компьютерной и телекоммуникационной промышленности — Compaq, DEC, IBM, Intel, Microsoft, NEC и Northern Telecom — для подключения компьютерной периферии вне корпуса машины по стандарту plug'n'play. В результате отпадает необходимость в установке дополнительных плат в слоты расширения и постоянном переконфигурировании аппаратных настроек системы.

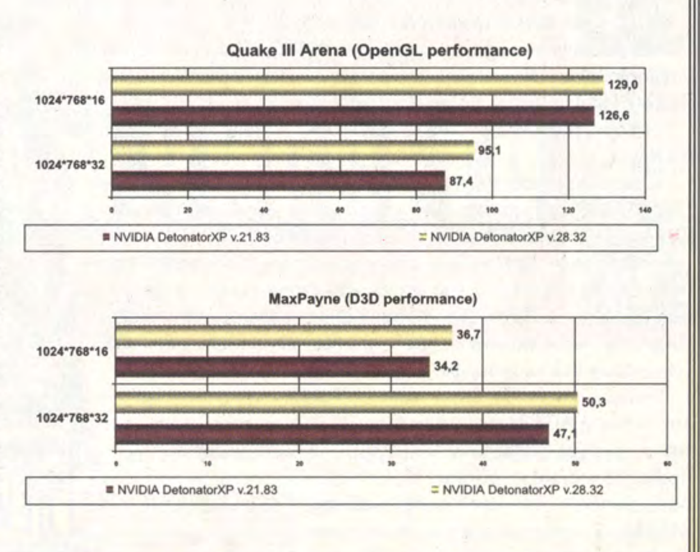
Universal Serial Bus переводится как "универсальная последовательная шина". Предусматривает подключение до 127 внешних устройств к одному USB каналу (по принципу общей шины). Обмен по интерфейсу — пакетный, скорость обмена по USB 1.1 — 12 Мбит/с.

Использование спецификации USB 2.0 позволит поднять скорость передачи данных до ошеломляющих 480 Мбайт/с.

Детонатор XP. Что выбрать?

Как и было обещано, на закуску расскажем о производительности драйверов от NVIDIA — Detonator XP. Думаю, ни для кого не секрет, что новые версии "детонаторов" выходят с завидной регулярностью, в среднем около раза в две недели. Как говорится, даже чаще, чем хотелось бы... К примеру, мой сосед Василий, "счастливый" обладатель хиленького 28-килобитного диалапа, с выходом каждой новой версии хватается за голову и отчаянно пытается понять, какая же из них лучше. Дабы облегчить участь Василия и ради мира во всем мире, мы решили организовать мини-тестирование двух последних версий драйверов под номерами 21.83 и 28.32.

Думаю, результаты дотошно пояснять не надо. Молодость победила, и 28.32 вырвался вперед с солидным перевесом. Что называется, "скачивайте наших слонов. (c) NVIDIA". Дополнительно отмечу, что детонатор версии 28.32 позволяет получить более высокое качество картинки, нежели 21.83.



ных — Recovery Genius, состоящая из софтовой и аппаратной частей. Аппаратная составляющая отвечает за динамическое резервирование копий загрузочных секторов и по возможности остальных данных. В свою очередь софтовая — за управление этим процессом.

Ни для кого не секрет, что вышедший из строя кулер может инициировать критический перегрев и гибель центрального процессора. В частности, любой Athlon или Duron работает без должного охлаждения считанные секунды, после чего отходит в мир иной. В BIOS V333DA реализован алгоритм защиты от подобных напастей. Если ваш дохленький кулер решит внезапно отдохнуть или прикинуться маленьким вертолетом, система моментально известит вас об этом безобразии и благополучно выключится.

Объективный взгляд на производительность

Конфигурация тестового стенда

Материнские платы:
* JetWay V333DA
* JetWay 866AS Ultra
* JetWay S446

Процессоры:
* AMD Athlon 1400MHz
* Intel Pentium 4 1400MHz

Память:
* Samsung DDR SDRAM DDR333

Видеокарта:
* ASUS v7100 PRO GeForce2 MX400 (255/260)

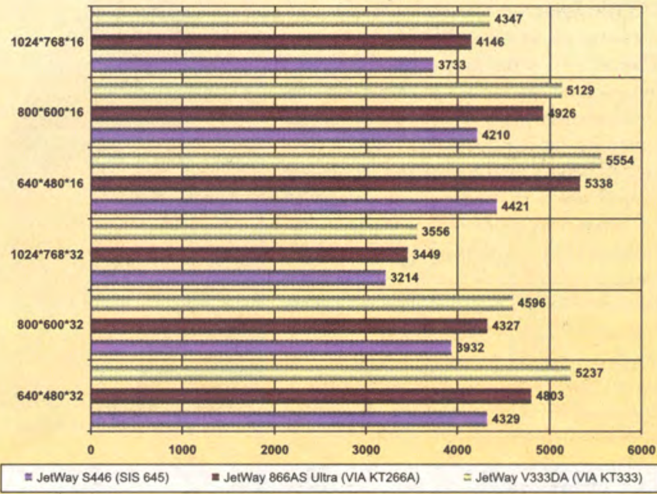
Жесткий диск:
* IBM Deskstar 75GXP 41Gb 7200rpm Ultra ATA/100

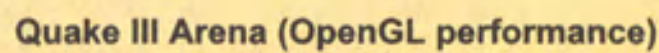
Программное обеспечение:
* Microsoft Windows 98SE filnal release
* NVIDIA Detonator XP v.21.83
* NVIDIA Detonator XP v.28.32 (см. блок "Детонатор XP. Что выбрать?")
* DirectX 8.1 RUS
* MadOnion 3D Mark2001
* ID Quake III Arena v.1.30
* DroneZ v.1.01
* MaxPayne v.1.02
* Serious Sam: First Encounter

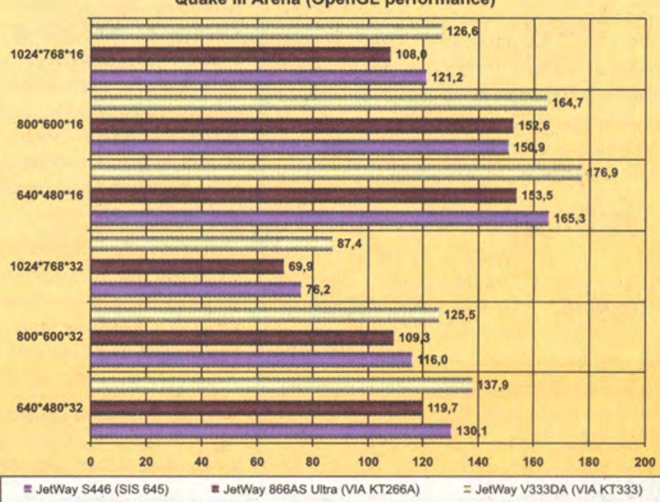
Стенд испытывался в течение двух суток. На каждом бенчмарке компьютер прогонялся несколько раз, а полученные результаты затем усреднялись. Стабильность всей системы в целом нареканий со стороны нашего строгого жюри не вызвала. Антиалиасинг и синхронизация с обратным ходом луча развертки (VSYNC off) были отключены на уровне драйвера. Плюс ко всему, для достижения максимальной производительности устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60Hz). Необходимо также добавить, что все платы-участницы с рождения укомплектованы AC'97 звуковым кодеком. Для своей работы он использует ресурсы центрального процессора, и поэтому для достижения эталонных результатов должен быть отключен в BIOS.

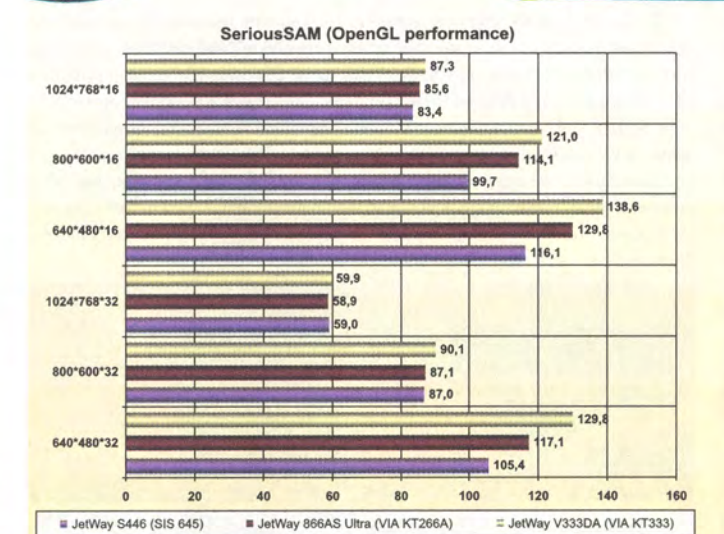
Результаты тестов V333DA сравнивались с производительностью KT266A и SIS645. Для чистоты эксперимента мы намеренно выбрали системные платы производства JetWay.

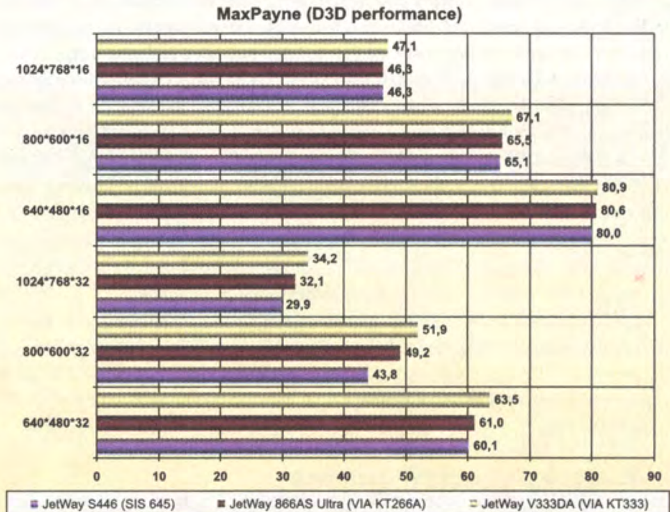
В качестве бонуса был проведен ряд дополнительных экспериментов с целью проверки влияния версии драйверов видеокарты на общую производительность системы. В качестве бенчмарка был использован многотекстурный Max Payne и традиционный Quake III Arena. Результат — во врезке "Детонатор XP. Что выбрать?".

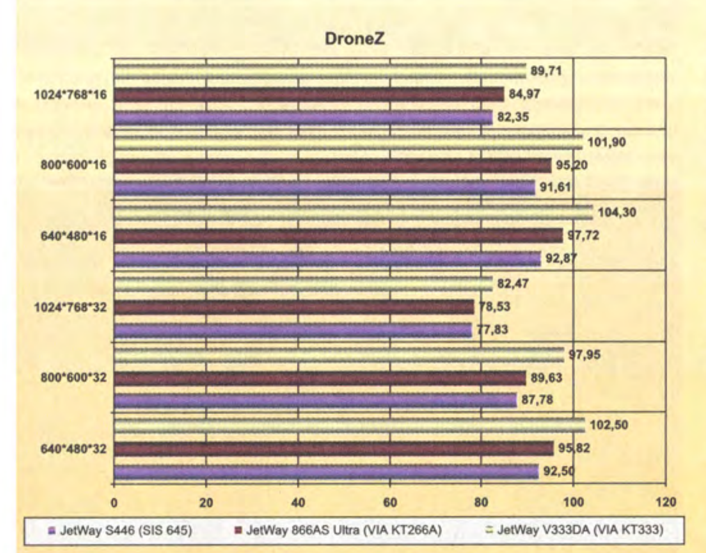












Особых комментариев по результатам тестов у меня нет. Ситуацию не поймет разве что далекий от цивилизованной жизни человек, ибо преимущество KT333 налицо. Разница в производительности стабильна практически по всем тестам. Прежний фаворит KT266A повержен и вяло плетется позади, даже и не пытаясь поспеть за марафонцем KT333.

Итоги

Все гениальное — просто. Руководствуясь этим нехитрым правилом, VIA в очередной раз выпустила шустрый чипсет по невысокой цене. JetWay, со своей стороны, подготовила отличное решение для Socket A платформ. Все тесты производительности единодушно отдали пальму первенства новому чипсету. Мы, в свою очередь, также дарим материнской плате V333DA красивый серебряный значок "Железный цех рекомендует". ■

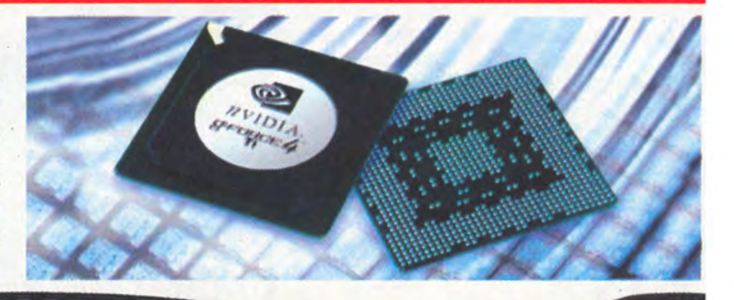
Благодарим нашего постоянного спонсора компанию ***"Атлантик Компьютерс"*** *(www.atlantic.ru) за любезно предоставленные на тестирование материнские платы. Компания* ***"Атлантик Компьютерс"*** *является официальным дистрибьютором продукции* ***JetWay*** *(www.jetway.ru) на российском рынке.*



В прошлом номере работники нашего железного цеха рассказали читателям "Мании" обо всей современной линейке видеокарт от NVIDIA под общим названием GeForce4 и подробно отчитались о полевых испытаниях, в условиях крайней нехватки fps, одной из карт на базе чипсета NV17 — GeForce4 MX440. Сегодня вас ждет детальный рассказ об "истинном GeForce4" — чипе NV25, а также тщательное тестирование hi-end карт на его основе — Ti4600 и Ti4400. Перед прочтением данного материала настоятельно рекомендуем ознакомиться с первой частью материала (№5 (56) 2002).

Эволюция — двигатель прогресса

Итак, сегодня мы вам расскажем о самом папском чипсете в мире — NV25 ака GeForce4. Читавшие предыдущую статью уже располагают некоторой информацией о новых чудо-карточках для игры в "Next Doom", но, допуская вероятность (естественно, очень маленькую) того, что не все из вас имели честь ознакомиться с этим *глубоко-философско-исследовательским-познавательно-многостраничным* материалом, позволим себе некоторые повторения. Линейка "настоящего" GeForce4 представляет собой:



GeForce 4 Ti4600 — ядро 300 МГц, память 128 Мб 325(650) МГц 128 бит DDR. Преемник GeForce3 Ti500, флагманская модель, равной по производительности которой на рынке нет и в ближайшее время не предвидится;

GeForce 4 Ti4400 — ядро 275 МГц, память 128 Мб 275(550) МГц 128 бит DDR. По славной традиции, кастрированная версия топовой модели линейки (имеется в виду Ti4600). Обещает занять нишу обычного GF3;

GeForce 4 Ti4200 — ядро 225 МГц, память 128 Мб 250(500) МГц 128 бит DDR. По плану должна сменить на боевом посту модель Ti200. Возможно, в будущем станет самой доступной картой на основе NV25. Пока данную модификацию весьма проблематично найти в продаже (еще не все Ti500 обрели своих поспешных покупателей), но, возможно, когда вы будете читать эти строки, заветная железка уже появится на полках московских магазинов.

NV25 является логическим продолжением и эволюционным развитием всего того хорошего, что было в свое время заложено в GeForce3 (NV20). Все, что мы имели в NV20, здесь идет с римской припиской "2" — nfiniteFX II Engine, Lightspeed Memory Architecture (LMA) II и т.д. (как в свое время было с TNT/TNT2 и GeForce 256/2) — и вот с этого места поподробнее.

Мастер спецэффектов

Как вы уже знаете, nfiniteFX Engine впервые появился в GeForce3. Основой этого "движка" являются две технологии: вершинные (vertex) и пиксельные (pixel) шейдеры, благодаря которым NV20 и стал революционным чипсетом. Главным отличием GeForce4 Ti от NV20, которое и позволяет ему достичь таких высот в производительности, является второй блок вершинных шейдеров. Его реализация достойна всяческих похвал — дабы не напрягать разработчиков излишней писаниной, чип сам разделяет вершины по потокам, теоретически увеличивая тем самым производительность всего блока в два раза. На самом деле, в GeForce4 производительность увеличивается более чем в два раза, благодаря оптимизации работы обоих блоков и большей тактовой частоты самого ядра чипа. Кстати, видеоподсистема приставки X-box отличается от GeForce3 как раз наличием второго модуля вершинных шейдеров (при этом ни о каких улучшениях самих блоков, как в GeForce4 Ti, речи, конечно, не идет).



Как и в линейке Ti, поддерживаются новые пиксельные шейдеры версии 1.2 и 1.3. На реализацию 1.4 (имеющуюся у ATI) инженеры NVIDIA по-прежнему забивают, несмотря на ее явные преимущества. В принципе, ничего в этом страшного нет — так как разработчики пока ориентируются только на версию 1.1 (для лучшей совместимости). Приведем комментарии Стефана Хергета — одного из создателей многообещающего проекта Codecreatures (см. ниже), — которыми он поделился с известным сайтом Tom's Hardware Guide: "Благодаря гибкости архитектуры Codecreatures, движок легко расширяем до шейдеров 1.4. Разработчики могут использовать различные спецэффекты с помощью пиксельных шейдеров, но какую версию шейдеров использовать — их личное дело. Библиотека готовых шейдерных эффектов, поставляемая нами, будет первоначально оптимизирована под наиболее широко распространенные карты, поэтому она будет использовать версию шейдеров 1.1 или 1.3, тогда как движок уже поддерживает версию 1.4. Позже мы расширим библиотеку эффектов сразу до версии 2.0".

В общем, с одной стороны, время для 1.4 еще не пришло. С другой стороны, может так случиться, что хитрые отцы из NVIDIA в "Next GeForce" сразу примут на вооружение шейдеры версии 2.0, круто обломав тем самым непрекращающиеся попытки ATI показать собственную значимость на рынке и в истории. Кстати, блок пиксельных шейдеров в GeForce4 Ti также подвергся улучшениям, чему свидетельством возросшая производительность оного.

Еще одним значимым изменением со времен GeForce3 можно назвать улучшение качества текстур при сжатии по технологии DXTC1. Для пущей простоты понимания проблемы объясним все популярным методом — на основе Quake 3. Взгляните на небо:



Разница заметна невооруженным глазом. То, что раньше казалось нам нормальным небом, в сравнении с GeForce4 Ti предстает в совершенно ином свете — как многослойное сборище разнообразно-невнятных красок, прижатых сверху тяжеленным прессом. Наравне с улучшением компрессии DXTC1, качественным изменением можно назвать скорректированное по оси Z отображение неровностей (z-correct bump mapping). Что бы понять смысл этой заумной фразы, достаточно взглянуть на картинки, снятые с демки Tidepool из фирменного набора NVIDIA для GeForce4 Ti:



▲ Сверху корректирование по Z выключено, снизу — включено. ▼

Термины

BGA-упаковка памяти. Этот форм-фактор обеспечивает более эффективное охлаждение чипов, и память не перегревается, работая на своей штатной частоте. Достигается уменьшением толщины и увеличением площади упаковки чипа.

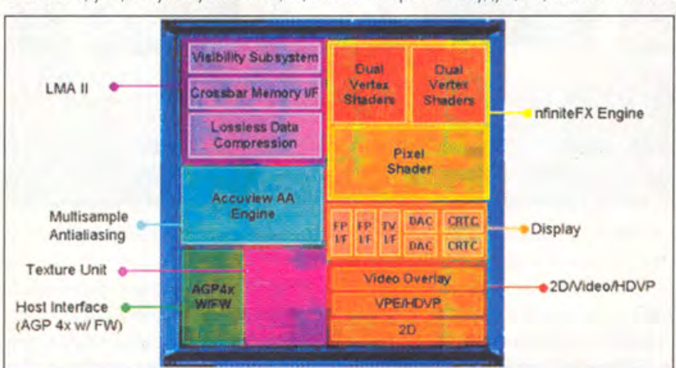
RAMDAC. У каждого из трех основных цветов (красный, зеленый и синий — RGB) есть 256 возможных значений. Каждому значению соответствует положение на цветовой палитре, которая и размещается в DAC (цифро-аналоговый преобразователь). Там, в соответствии со значениями, цветовая палитра формируется и переносится на хранение в RAM (память). Отсюда и название — RAMDAC.

Anti-aliasing. Способ обработки пикселей для получения более плавных, "сглаженных" границ изображения (объекта) — избавление от "эффекта лесенки". Наиболее часто используемая технология для создания плавного перехода от цвета линии к цвету фона. Сегодня существует очень много алгоритмов антиалиасинга, но самый простой и первый из придуманных — это расчет существующего изображения в более высоких разрешениях с последующим выводом его в нормальном разрешении. Например, при использовании анти-алиасинга 2x расчет изображения идет в 2.25 раза большем разрешении по сравнению с оригинальным, и, играя в разрешении 800x600, вы на самом деле напрягаете видеокарту на все 1800x1350.

Anisotrophic Filtering. Анизотропная фильтрация является самым прогрессивным видом фильтрации. Она фильтрует (смешивает) текстуру, учитывая три измерения объекта. Другие способы фильтрации просто усредняют цвет выводимого пикселя, учитывая цвет исходных пикселей — размывает, короче. Анизотропная фильтрация при усреднении принимает во внимание трехмерную модель объекта, а также конкретный полигон, что, естественно, приводит к более качественному результату. Однако, как мы знаем, анизотропия резко просаживает fps — особенно на видеокартах последнего поколения, поскольку в них она реализована на качественно новом уровне. Кстати, по определенным причинам, падение fps у GeForce4 значительно выше, нежели у GeForce3, хотя качество не изменилось — видимо, дело в драйверах.

Отчетливо видно, как при включении коррекции по оси Z вода в импровизированном озере начинает как бы "чувствовать" поверхность земли, соответствующим образом подстраивая свою поверхность.

Кстати, любопытный факт. Появившиеся в GeForce3 Ti 3D-текстуры не получили в NV25 никакого развития. Ожидаемая и жизненно необходимая компрессия, без которой громоздкие 3D-текстуры просто не помещаются в памяти, в GeForce4, увы, отсутствует. В общем, как была "фича на будущее", так и осталась.



▲ GeForce4 Ti на бумаге.

Как мы уже писали в предыдущей статье, одним из основных факторов прироста производительности GeForce4 Ti является новая архитектура памяти — Lightspeed Memory Architecture II. Вкратце, основные преимущества таковы: значительно более шустрый контроллер памяти и новые технологии увеличения пропускной способности памяти (сжатие и быстрая очистка Z-буфера, усовершенствованный алгоритм отброса невидимых поверхностей) — давняя и вечная проблема всех GPU.

Accuview и 4xS

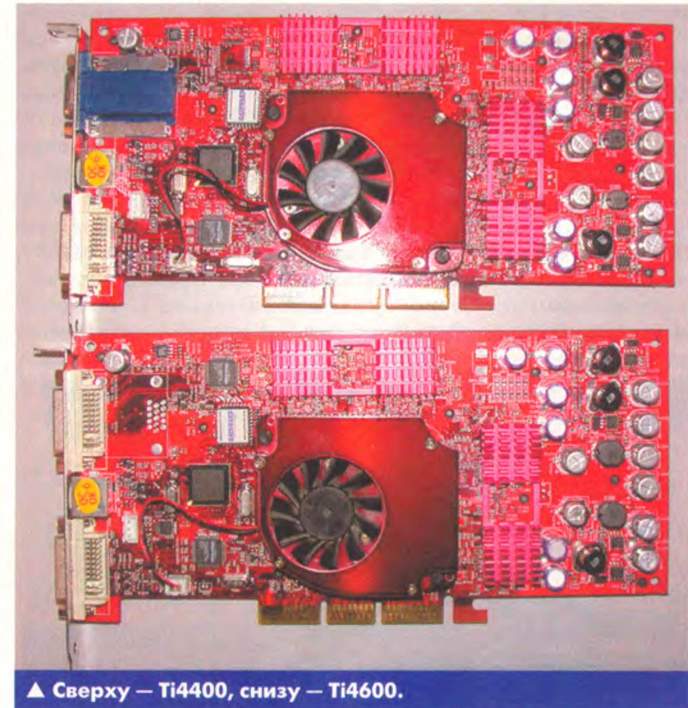
GeForce4 Ti обзавелся подсистемой улучшенного сглаживания (Accuview) и новым видом анти-алиасинга — 4xS. По заявлению NVIDIA, Accuview существенно улучшает качество сглаживания и вместе с тем увеличивает его производительность. Видимо, в скором времени постоянно включенный в играх анти-алиасинг станет таким же обычным делом, как банан на столе у дяди Федора. С другой стороны, особой разницы в качестве картинки по сравнению с прежними режимами анти-алиасинга мы не заметили. Например, в фирменном "дешевом AA" от NVIDIA под названием Quincunx картинка все равно осталась слегка замыленной. А вот сглаживание 4xS нам действительно понравилось. Не вдаваясь особо в подробности: этот режим AA является гибридным и сочетает в себе обычный 4x мульти-сэмплинговый анти-алиасинг с супер-сэмплинг анти-алиасингом. В результате при том же падении fps получаем границы объектов на уровне сглаживания 4x, с несоизмеримо более четкими текстурами. Единственное, что огорчает — 4xS работает только в Direct 3D. Если вспомнить, что большинство игр реализовано на движках от id Software (Кармак, как известно, ничего, кроме OpenGL, не признает), то становится обидно за державу.

О некоторых других нововведениях GeForce4 Ti мы расскажем в процессе тестирования.

Монстры в четвертом поколении

Обе карты поступили к нам из жифорсолитейных цехов фирмы Gainward с заводскими маркировками: Gainward Geforce4 PowerPack! Ultra/750 XP Golden Sample (GeForce4 Ti 4600) и Gainward Geforce4 PowerPack! Ultra/700 XP Golden Sample (GeForce4 Ti 4400).

Дизайн обеих карт идентичен — Ti4400 отличается от Ti4600 лишь отсутствием пары конденсаторов и одного DVI-чипа (по причине отсутствия второго DVI-разъема — см. ниже).



▲ Сверху — Ti4400, снизу — Ti4600.

Что касается стильности самого дизайна, то тут Gainward уделали самое себя. Тут вам и привычный красный текстолит, и красивейшей формы радиаторы на чипах памяти... Кстати, последних, в соответствии с референс-дизайном NVIDIA, быть не должно. Дело в том, что память у GeForce4 Ti выполнена в новой BGA-упаковке (см. "Термины"), которая не требует присутствия дополнительных средств охлаждения. Причина, по которой любители красного все ж прилепили на свои карты радиаторы, вполне понятна — как известно, Gainward отличается от конкурентов тем, что с помощью специальной комплектной утилиты позволяет выбрать экстремальный режим работы карты и при этом гарантирует ее стабильную работу. Видимо, красный цвет текстолита как раз символизирует работу карт Gainward в экстремальном режиме.



▲ Сравните с референс-дизайном.

DDR-SDRAM, Double Data Rate SDRAM. Принцип организации памяти с теоретически двойной скоростью передачи данных. Первоначально появилась на видеокартах (GeForce256 DDR), но затем нашла свое применение и в компьютерах — сначала на базе процессоров AMD, а с недавнего времени и Intel. DDR-память способна передавать сигнал как по фронту, так и по срезу прямоугольного сигнала, что приводит к виртуальному увеличению скорости. К примеру, с 325 МГц до 650 МГц в Ti4600.

Fill Rate. Скорость заполнения показывает скорость прорисовки пикселей на экране монитора. Чем больше скорость заполнения, тем лучше. Скорость заполнения современных видеокарт измеряется в миллионах пикселей в секунду.

S-Video. S-Video является более качественным стандартом передачи видеоинформации, нежели обычный composite ("тюльпан"). Он поддерживается многими современными видеокартами — практически на каждой вы можете обнаружить разъем S-Video для подключения цифровых камер, видеомагнитофонов, телевизоров и т.д.

Z-Buffer. Z-буфер является частью памяти видеокарты, выделенной под хранение координаты Z у трехмерных объектов. Смысл использования Z-буфера очень прост: он позволяет видеокарте не прорисовывать объекты, скрытые позади других. Например, вы идете по коридору, в конце которого находится дверь. Z-буфер не даст карте прорисовывать то, что находится за ней, увеличивая тем самым производительность.

T&L, Transform and Lighting. Трансформация и освещение — первые две из четырех ступеней, вычисляемых GPU. Они характеризуются высокой интенсивностью (миллиарды раз в секунду) и сложностью вычислений для обсчета сцены. GPU использует раздельные геометрический процессор и процессор освещения, чтобы каждый из них мог работать с максимальной эффективностью, не создавая при этом помех другому. Без разделения процессов скорость геометрических преобразований падает из-за разделения процессорного времени с освещением. В целом, модуль T&L напрямую влияет на итоговую производительность. Кстати, один из секретов большой производительности GeForce4 как раз и заключается в дополнительном модуле T&L.

Кулер на картах **Gainward** почти без изменений повторяет референс-дизайн **NVIDIA**. Он заметно отличается от своих предшественников — главное изменение состоит в том, что сам кулер сдвинут относительно центра чипа, что позволяет более интенсивно охлаждать "эпицентр" нагрева.

Gainward Geforce4 PowerPackl Ultra/750 XP Golden Sample комплектуется памятью **Samsung** со временем выработки **2.8** нс., что примерно соответствует частоте работы в **357 (714)** МГц. Известно, что референс-карты от **NVIDIA** идут с заниженными частотами памяти (**325** МГц у **Ti4600**), и причина этого, мягко говоря, непонятна. Вероятно, маркетологи компании планируют впоследствии выпустить еще какую-нибудь **Ultra**-модификацию с прилепленными радиаторами... Кстати, **Gainward** это уже практически сделал, и его **Ti4600** работает на более высоких частотах ядра/памяти: **306/330 (660)** МГц в обычном режиме и **310/340 (680)** МГц в экстремальном. Кроме этого и учитывая "запас" памяти, карточку теоретически можно погнать еще дальше при наличии дополнительного охлаждения. Обратим ваше драгоценное внимание на то, что даже в обычном режиме карта работает на немного более высоких частотах относительно референса.



▲ Радиаторы и то, что они скрывают.

Gainward Geforce4 PowerPackl Ultra/700 XP Golden Sample комплектуется памятью **Samsung** со временем выработки **3.6** нс., что примерно соответствует **275 (550)** МГц. В отличие от **Ti4600**, здесь референс-дизайн полностью соответствует возможностям памяти. Карта от **Gainward** работает на частотах ядра/памяти: **275/275 (550)** МГц в обычном режиме и **280/290 (580)** МГц в экстремальном. Как видно, особой разницы при работе в экстремальном режиме нет — сказываются неторопливые **3.6** нс. По той же причине разгон этой модели кажется нам достаточно затруднительным делом.

Обе карты обладают так называемой "двухголовостью". Напомню: спецификация **GeForce4** имеет два независимых контроллера отображения (**CRTC**) с полноценными, интегрированными в кристалл, **350** МГц **RAMDAC**. Это означает принципиальную возможность вывода двух независимых по разрешению и содержанию источников на любые доступные приемники сигнала.


▲ Сверху Ti4400, снизу Ti4600.

Постепенно становится понятно, почему производители не комплектуют карты на базе **GeForce4 MX** выходом на второй монитор — они явно хотят привлечь внимание к более дорогим собратьям, ставя окончательный крест на **NV17**. Причем чем больше цена, тем качественнее двухголовость: так, например, **Ti4400** от **Gainward** снабжен одним аналоговым (**D-Sub**) выходом на монитор и одним цифровым (**DVI**), тогда как **Ti4600** — сразу двумя **DVI** (переходники на аналог, естественно, прилагаются).

Что экран покажет наш?

В прошлом номере мы подробно рассказали о новых драйверах версии **28.32**, а также о работе технологии **nView**. Теперь, когда в нашем распоряжении появились "истинные" двухголовые карты, мы спешим поделиться первыми впечатлениями.

Мы гоняли **nView** около недели в рабочей обстановке. В результате: реализация работы на двух мониторах от **NVIDIA** показалась нам несколько более грамотной, нежели **Hydravision** от **ATI**. Вместе с тем, до **Matrox** обеим фирмам еще плыть и плыть. Заметим также, что работа **nView** еще далека от идеала и некоторые программы еще не научились работать с ней корректно. Например, чрезвычайно "умный" **MS Media Player** от одной "неизвестной" фирмы вместо того, чтобы проигрывать видео на заданном мониторе, расползается на два экрана, тогда как в установках мы это запретили.


▲ Смотрим фильм/играем и лазаем в интернете? Почему бы и нет...

Обратим ваше внимание на то, что на картах присутствует фирменный **VIVO** от **Gainward**. Мы уже отмечали его интересную реализацию, при которой в разъем на карте помещается разветвитель на все стандартные входы и выходы (**S-Video** и **Composite**). Но если раньше нам такая реализация просто нравилась, то теперь это неоспоримое преимущество карты, так как, напомню, дизайн **GeForce4** не предусматривает одновременное существование видеовхода и второго разъема для монитора. Недостатком разветвителя можно считать установленный на карту старый чип **Philips7100** и это притом, что интеграция интерфейса **TV-Out** уже имеется в ядре самого **GeForce4 Ti**.

Постоянные читатели помнят, какую огромную бочку мы катили на **VIVO** в **GeForce3** от **Gainward**. Видимо, катили не зря, так как фирма поняла свою ошибку и полностью исправилась. Все работает стабильно, а качество видеовыхода соответствует стандартам **GeForce4 Ti**. Видеовход по-прежнему оставляет желать лучшего, но правильный прогресс налицо.

Комплектация

Ребята из **Gainward** услышали наши нарекания на скудность комплектации предыдущих карт, и в этот раз упаковали "подарки" как следует.

Gainward Geforce4 PowerPack! Ultra/700 XP

- руководство пользователя;
- диск с драйверами;
- диск с плеером WinDVD;
- диск с программами WinCoder (очень хорошая утилита для захвата видео) и WinProducer (довольно слабая утилита для редактирования захваченного видео);
- диск с игрой Serious Sam: First Encounter;
- переходник DVI-VGA;
- разветвитель для VIVO;
- фирменная наклейка Gainward.

Что ж, первый **Serious Sam** — это, конечно, не **AquaNox**, но тенденция радует. Кстати, комплектация **Ti4400** — ничто по сравнению с тем, что **Gainward** предлагает в **Ti4600**.

Gainward Geforce4 PowerPack! Ultra/750 XP

- руководство пользователя;
- диск с драйверами;
- диск с плеером WinDVD;
- диск с программами WinCoder (очень хорошая утилита для захвата видео) и WinProducer (довольно слабая утилита для редактирования захваченного видео);
- диск с игрой Serious Sam: First Encounter;
- два переходника DVI-VGA;
- разветвитель для VIVO;
- контроллер IEEE1394 (PCI-карта для подключения цифровых устройств — например, видеокамер)!!!;
- кабель для IEEE1394;
- фирменная наклейка Gainward.


▲ IEEE1394 контроллер

Да уж, такой богатой комплектации я вообще еще не видел. Ладно игры, ладно переходники... но чтобы контроллер приложить!.. Это достойно всяческих похвал. Про наклейку я вообще молчу.

Тестирование

Тестовый стенд:

- **Процессор:** AMD Athlon XP 1800+ (1533 МГц)
- **Системная плата:** EpoX 8KHA+ (VIA KT266A)
- **Оперативная память:** 512 МБ DDR SDRAM PC2100
- **Жесткий диск:** Maxtor 40Gb, ATA133, 7200 об/мин.
- **Операционная система:** Windows 98 SE
- **Монитор:** Samsung SyncMaster 700IFT (17")
- **Драйвера:** nVidia Detonator XP Win9x-Me v28.32

Тестирование проходило с помощью пакета 3DMark2001 Second Edition, а также на известных игровых тестах AquaMark v2.2 и Codecreatures. Погоняв игры Serious Sam: The Second Encounter и Return to Castle Wolfenstein, мы пришли к выводу, что тестирование на них обеих карт является пустой тратой времени и места в журнале. Эти старые игры просто не способны показать разницу между Ti4600 и Ti4400 — почему, читайте ниже. Тест 3DMark2001SE проходил при полных настройках, с использованием шейдеров. В AquaMark было загнано 40 Мб текстур на пару с пиксельными шейдерами. Анизотропия была отключена. Все тесты проводились в разрешении 1024x768 в 32-битном цвете. Поскольку в данном тестировании нас интересует производительность реальных Ti4600 и Ti4400, то карты мы тестировали в обычном режиме, тогда как всю свою реальную мощь карты от Gainward продемонстрируют в сводном тестировании, которое ожидает вас в будущих номерах. Для полноты картины мы добавили в некоторые тесты результаты GeForce3 и GeForce4 MX, полученные в предыдущем тестировании.

3DMark2001 Second Edition

3DMark2001SE — синтетический тест, и как следствие, его результаты далеки от реальных (см. Таблицу №1). Тем не менее, соотношение производительности карт прослеживается очень четко.

GeForce4 Ti показал просто чудовищный отрыв в производительности по сравнению с GeForce3 во всех тестах, кроме одного — *Car Chase HighDetail*. Причина понятна — она кроется в пропускной способности памяти. Как известно, этот тест просто-таки трещит по швам от большого разнообразия высококачественных текстур, и никакие оптимизации архитектуры GeForce4 тут не спасают. Также заметно, что Ti4400 и Ti4600 имеют практически сходные результаты. Причина также банальна — пакет 3DMark2001 уже не в состоянии нагрузить GeForce4 Ti, а все остальное упирается лишь в пропускную способность памяти. Лишь тесты *Nature* и *Dragothic* дали хоть немного ощутимую разницу между картами, потому как сильно нагружают геометрию. Вообще же, разница между Ti4400 и Ti4600 должна быть намного существенней, ибо GeForce4 Ti за один такт выполняет больше вычислений, нежели предшественники (во многом благодаря второму блоку вершинных шейдеров).

Далее обращу внимание читателей на таблицу №2, иллюстрирующую скорость закраски (fillrate) нового чипа. Что называется — вот вам и четыре конвейера закраски, и оптимизация, и все-все-все. Практически двойной отрыв по производительности от GeForce3 и четырехкратный относительно GeForce4 MX440, который сохранил архитектуру GeForce2. Ti4600 и Ti4400 также имеют значительный разрыв в производительности.

Следующий тест — многополигональная сцена. Его результаты представлены в таблице №3. Опять двукратный отрыв от предшественника. Преимущество GeForce4 MX440 перед GeForce3 объясняется большей тактовой частотой ядра и более высокой пропускной способностью памяти. Кстати, разрыв между Ti4600 и Ti4400 тоже весьма значителен — ибо счет идет на миллионы (sic!) треугольников.

Посмотрим результаты тестов с шейдерами (в таблице №4). Разница есть и как говорят в Одессе — "ее таки видно". Хотя, опять же, данные тесты не совсем новы и, возможно, реальная разница будет еще больше или наоборот — существенно меньше. С другой стороны, Advanced Pixel Shader появился только в Second Edition, так что результаты можно считать близкими к реалиям.

В таблице №5 представлены финальные оценки, выставленные бенчмарком по результатам всех тестов.

AquaMark

AquaNox вышел в конце прошлого года и был первой игрой, делающей приобретение GeForce3 не пустой тратой денег. Еще до выхода игры появился закрытый тест на основе ее движка — AquaMark. Немецкие разработчики из Massive Development любезно поделились с нами последней версией своего бенчмарка, за что мы их сердечно благодарим. До этого мы уже делали замеры в AquaNox на основе скриптового ролика финальной миссии, но это давало лишь приблизительные результаты, а вот AquaMark — это уже по-нашему! По понятным причинам, мы не можем приводить старые данные для сравнения. Данные тестов в таблице №6.

40 Мб текстур — это очень много. Карта просто задыхается, что можно заметить по цифрам в графе "минимальное количество fps". Такой тест — очень хороший прогноз на будущее. Заметьте, что Ti4600 остался на уровне играбельности, а вот младший собрат немного просел.

Codecreatures

Самый мощный тест на сегодня. Реально способен просадить даже самую мощную карту (см. таблицу №7).

Понятно, что движок Codecreatures еще только в начальной стадии написания и вряд ли кто-то всерьез задумывался об его оптимизации, однако в качестве теста для самых быстрых карт детище Codecult подходит замечательно. Естественно, что в данном случае разрыв в 5 fps может считаться гигантским.

Выводы

GeForce4 Ti прекрасно показал себя практически во всех тестах, опережая предшественников в два, а то и больше, раза. Карты отлично работают в современных играх и дают солидный запас на ближайшее будущее.

Codecreatures — движок недалекого будущего. Вряд ли игры на его основе начнут появляться раньше, чем через год, и явно не с такой впечатляющей детализацией.

Разница между Ti4600 и Ti4400 мало заметна в современных приложениях, но по мере увеличения нагрузки отрыв между ними также будет увеличиваться. Вряд ли этот отрыв будет сопоставим с разницей в цене порядка $100. Самой аппетитной картой на базе GeForce4 Ti обещает стать Ti4200, который займет нишу Ti200, а по производительности будет превышать GeForce3 Ti500. Окончательных выводов мы все же делать не будем — ведь впереди нас ждет большое сводное тестирование карт, где мы и состоится финальный разбор полетов.

Таблица №1. 3D Mark 2001 SE

	Game1 — Car Chase		Game2 — Dragothic		Game3 — Lobby		Game4 — Nature
	Low Detail	High Detail	Low Detail	High Detail	Low Detail	High Detail	
Gainward GeForce4 Ti4600	146	49	185	101	134	61.4	47
Gainward GeForce4 Ti4400	145	48	169	93	131	61.3	41
Gainward GeForce4 MX440	101	44	90	46	97	50	-
Gainward GeForce3	109	45	104	58	113	55	-

Таблица №2. 3D Mark 2001 SE — FILLRATE

	FillRate (Single Textured) MTexels/s	FillRate (Multi Textured) MTexels/s
Gainward GeForce4 Ti4600	1006.7	2360.6
Gainward GeForce4 Ti4400	921.5	2088.8
Gainward GeForce4 MX440	420.3	560.7
Gainward GeForce3	661.1	1362.2

Таблица №3. 3D Mark 2001 SE — High Polygon Count

	HighPoly Count (1 light) MTriangles/s	HighPoly Count (8 lights) MTriangles/s
Gainward GeForce4 Ti4600	50.2	12.8
Gainward GeForce4 Ti4400	45.5	11.5
Gainward GeForce4 MX440	27.5	7.0
Gainward GeForce3	22.6	5.2

Таблица №4. 3D Mark 2001 SE — *Pixel Shaders*

	Vertex Shader	Pixel Shader	Advanced Pixel Shader
Gainward GeForce4 Ti4600	99	124	96
Gainward GeForce4 Ti4400	87	110	84

Таблица №5. 3D Mark 2001 SE — *3D Marks*

	3D Marks
Gainward GeForce4 Ti4600	9818
Gainward GeForce4 Ti4400	9349
Gainward GeForce4 MX440	5593
Gainward GeForce3	6444

Таблица №6. Aquamark

	Минимальный fps	Максимальный fps	Средний fps
Gainward GeForce4 Ti4600	33.1	81.9	60.0
Gainward GeForce4 Ti4400	26.5	74.8	52.7

Таблица №7. Codecreatures

	FPS
Gainward GeForce4 Ti4600	25
Gainward GeForce4 Ti4400	20

Благодарности

Низкий поклон компании "Атлантик Компьютерс" (www.atlantic.ru), предоставившей нам на тестирование платы Gainward Geforce4 PowerPackl Ultra/750 XP Golden Sample и Gainward Geforce4 PowerPackl Ultra/700 XP Golden Sample. ■

Денис Марков
kiar@igromania.ru

Dexxa Wireless Mouse

Направляясь в магазин за новой мышкой, любой среднестатистический юзер бессознательно ставит перед собой задачу покупки недорого, многофункционального и практически вечного девайса. Если денег куры не клюют, то он берет одну из навороченных моделей — Logitech Dual Optical, скажем. Если с финансами сложно, то выбирает Mitsumi или любую "нонейм" мышь — щедрый дар китайского народа. А вот если и денег на навороченную нет, и откровенное барахло (к Mitsumi это не относится) покупать не хочется, то человек садится в позу "Мыслителя" скульптора Родена и остается в ней ближайшие пару часов.

И трудно тут не посочувствовать, ибо выбрать из стройных рядов хороших и плохих мышек ту одну-единственную, которая вам прослужит верой и правдой не один месяц, — задача не из легких. Что предпочесть — устройство от известной фирмы, продукция которой славится своим высоким качеством и соответствующей ценой, или неплохую по характеристикам и цене мышь, о которой до дня покупки ни разу не слышал (а таких большинство)? Сегодня в нашем железном цехе — одна из таких "темных лошадок": Dexxa Wireless Mouse.

Под страхом отлучения

Цена девайса (*"device" — устройство, англ.*) — приблизительно 13-15 американских тугриков. За эти деньги пользователь получает: непосредственно мышь, приемник радиосигналов для нее, две батарейки AAA, компакт-диск с драйверами, инструкцию и небольшую брошюрку о гарантии на нескольких языках (русского ни в одном экземпляре прилагающейся макулатуры, увы, нет), а также кабель-удлинитель, на случай, если понадобится расположить приемник ближе, чем непосредственно в параллельном порте. Вся эта радость упакована в голубую коробочку с кокетливым вырезом на правой стороне.

Начнем с основного — с девайса. Темно-синяя мышь, периодически подмигивающая одиноким красным огоньком при движении и гремящая не хуже любой погремушки при нем же, заняла почетное место на моем столе. Ее, упакованную по всем правилам в коробку, я специально поставил рядом с монитором, чтобы не забыть вернуть Дяде Федору при следующей встрече. А вы что, подумали, что я ей пользоваться буду? Нет уж, увольте-с. Даже под страхом отлучения от компьютера я не смогу работать на этом чуде-юде.

Эргономика просто на удивление как непродуманна. Во-первых, девайс трапециевидной (если смотреть спереди или сзади) формы и поэтому так и норовит выпасть из руки. Давным-давно, чуть ли не с изобретением палки-копалки, homo sapiens догадался, что сверху мышка должна быть чуть шире, нежели снизу. Однако то ли дизайнеры Dexxa к людям разумным не относятся, то ли на чертежи смотрели вверх ногами... В общем, здесь все наоборот. Во время работы этого еще почти не заметно, но вот во время игры, когда поднимать мышку приходится довольно часто, невольно начинаешь ее ненавидеть. Во-вторых, кнопки нажимаются подозрительно легко, да и расположены так, что стоит лишь опустить на одну из них палец, она тут же нажимается. Играть в Quake 3 со слегка приподнятым (если не "слегка", то выглядит это совсем уж неприлично) средним пальцем — удовольствие ниже среднего.

Что же касается технических особенностей мыши, то замечу: она просто не по-детски проскальзывает при рывках. Дергаешь ее, а курсор и не думает двигаться. Понимаю, если бы девайс был оптическим, но ведь это самая обычная шариковая мышь! Я уж не говорю, что до 150-рублевой Mitsumi ей далеко, но ведь даже некоторые NONAME мыши лучше работают. Грустная, короче, картина.

Але, директор?

Порекомендовать этот девайс могу только начальникам любых фирм, чтобы те как можно скорее оснастили такими мышками все компы в офисе. Word и Excel, как известно, резких движений мышью не требуют, а отсутствие провода облегчит работу на столе, заваленном бумагами. Да и об играх по локальной сети в Quake или "контру" во время отсутствия шефа подчиненные забудут надолго — уж поверьте.

Утилита с прилагающегося CD удивила лишь тем, что она сама после первой же перезагрузки прописала в реестр частоту опроса PS/2 порта, равную 100 герцам (как у USB-порта). Это сделало движения курсора гораздо более плавными и приятными взгляду. В остальном же до Logitech MouseWare ей далеко.

И напоследок еще одна полная трагизма история. Вдоволь попользовавшись этой мышкой, я решил вернуться обратно к своему любимому девайсу — Logitech iFeel Mouseman Optical. Так уж сложилось, что в качестве драйверов к нему я предпочитаю использовать MouseWare, а не стандартные драйвера ОС. И что вы думаете? Утилита от Dexxa даже после проведенной деинсталляции умудрилась частично остаться в системе! Установленный MouseWare не запускался в System Tray при загрузке, а во время обращения к свойствам мыши вылезало надоевшее окно утилиты от Dexxa.

Если у вас есть 15$

Кратко подведу итог: если у вас есть 15$, то купите лучше дешевую модель Logitech, например, тот же классический Pilot (сейчас выпускается и в оптическом варианте), или что-нибудь от Genius. А что же касается Dexxa, то, думаю, вывод очевиден. Посредственная мышь, скрывающаяся за красивым именем и слегка завышенной ценой. ■

Благодарности

Редакция благодарит компанию "Атлантик Компьютерс" (*www.atlantic.ru*) за предоставленный манипулятор Dexxa Wireless Mouse.



Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru



Винтокрылые холодильники

ПРАКТИЧЕСКОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ ПОПУЛЯРНЫХ КУЛЕРОВ

Сегодня, когда тактовые частоты процессоров измеряются гигагерцами, а выделяемое ими тепло — мегаваттами, вопрос об охлаждении стоит особенно остро. Об азах охлаждения, конструкции устройств типа "кулер" и принципах их усовершенствования мы рассказали вам в предыдущем выпуске рубрики **"Разгон"**. Сегодня, продолжая тему, перейдем к конкретике и поведаем о практической стороне использования процессорных вентиляторов.

В этой статье вашему вниманию представлены 9 популярных и доступных широкому потребителю кулеров. К сожалению, мы не можем объединить в одной статье материалы по всем представленным на рынке устройствам охлаждения, поэтому рассмотрению подвергнутся самые популярные и спрашиваемые покупателями модели.

Практика тестирования

Конфигурация тестового стенда

Процессор Intel Pentium 3 1000 МГц FCPGA2 (на корпусе процессора установлена специальная металлическая "крышечка", защищающая кристалл от повреждений и обеспечивающая лучшее рассеивание тепла), разогнанный до 1200 МГц при напряжении питания ядра 1,8 В.
Материнская плата ASUS TUSL2-C (i815 B-Step)
Оперативная память 384 Mb SDRAM PC-133
Жесткий диск IBM 40 Gb ATA100 7200 об/мин
Видеокарта GeForce 256 DDR
Операционная система Windows XP
Программа для "подогрева" процессора CPUBurn

Для улучшения теплообмена между кулером и процессором использовалась термопаста "АлСил3".

Сегодняшние участники тестирования представлены фирмами Thermaltake и Titan, плюс один засланный, но совсем не случайный "казачок" — от компании ARCTIC.

Итак, контестанты от Thermaltake:
* VOLCANO 6Cu
* VOLCANO 7, Dragon Orb 3 (4900 об/мин)
* Dragon Orb 3 (7000 об/мин).

Представители от Titan:
* MAJESTY TWINS
* TTC-D4T
* TTC-K63BFTB
* TTC-D2TB.

А также встречайте одинокого рейнджера Copper Rider от ARCTIC. К слову сказать, на коробке данного вентилятора написано только два слова — "ARCTIC" и "brand". Определить точное название модели можно только после многотрудного дедуктивного сыска и очной ставки с фото на официальном сайте компании.

Методика тестирования

Тестирование проходило следующим образом:

1) На процессор равномерно наносился тонкий слой термопасты, после чего монтировался кулер. Оценивалось удобство установки.
2) Система включалась, и запускалось приложение burnP6, входящее в состав пакета CPUBurn. BurnP6 обеспечивает 100% загрузку процессора, вследствие чего последний нагревается до максимальной температуры. Таким образом, мы имеем возможность оценить эффективность охлаждения в условиях экстремальной нагрузки, максимально приближенной к реальной работе.
3) Текущая температура процессора и обороты кулера отслеживались программой ASUS PCProbe. Если температура процессора достигала определенной величины и далее в течение 20-30 минут не изменялась, то данное значение считалось максимальной температурой нагрева процессора.
4) В процессе работы оценивалась шумность кулера.

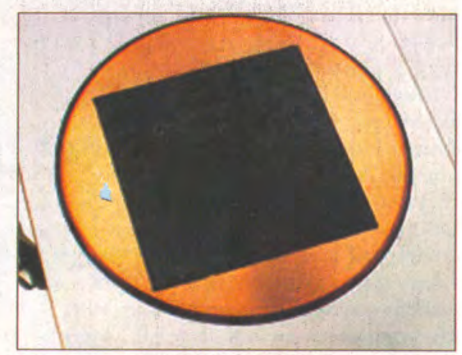
Thermaltake VOLCANO 6Cu

Фирма Thermaltake занимается развитием двух основных линеек кулеров: линейки классических "квадратных" кулеров серии VOLCANO и линейки так называемых "турбинных" кулеров серии Orb.

VOLCANO 6Cu на самом деле имеет не классическую квадратную, а прямоугольную форму. Его размеры составляют 80x60x65 (длина, ширина и высота кулера в миллиметрах вместе с вентилятором, соответственно).



В природе существуют также модели VOLCANO 5 и VOLCANO 6Cu+. Геометрические размеры этих кулеров идентичны, однако радиатор VOLCANO 5 полностью изготовлен из алюминия, в то время как радиаторы VOLCANO 6Cu и VOLCANO 6Cu+ имеют в основании медную вставку, что увеличивает эффективность охлаждения (теплопроводность меди куда выше, чем алюминия, о чем, в частности, мы рассказывали в предыдущем выпуске рубрики **"Разгон"**). VOLCANO 6Cu+ также отличается от VOLCANO 6Cu скоростью вращения вентилятора (7000 об/мин против 4550 об/мин).



Все кулеры серии VOLCANO имеют крепление в виде обычной стальной скобы с двумя зацепами за сокет (кстати, линейку VOLCANO можно использовать с процессорными разъемами как Socket 370, так и Socket A). С одной стороны, непонятно, почему бы не сделать крепление за все 6 зацепов сокета, увеличив таким образом надежность крепления. С другой стороны, скоба с двумя зацепами, в принципе, вполне справляется со своей задачей и держит кулер весьма надежно.

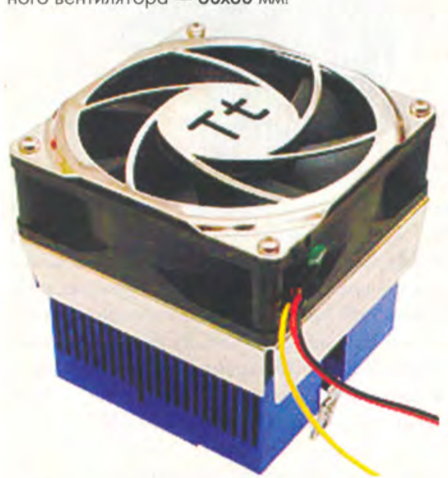
Установка кулера прошла без проблем, крепление в меру тугое, и если действовать четко и спокойно, то проблем у вас не возникнет.

При работе кулер раскрутился до 5024 об/мин. При этом издаваемый шум был вполне терпимым, показав один из лучших результатов — всего 30 dB. Процессор, охлаждаемый этим кулером, смог разогреться до температуры 45 градусов (Цельсия, разумеется). Один из лучших результатов в тестировании. По словам производителя, данный кулер можно спокойно монтировать на такие горячие кавказские процессоры, как AMD Athlon (с частотой до 1,5 ГГц и выше) и Intel Pentium III (до 1,3 ГГц — Coppermine FCPGA, и до 2 ГГц — FCPGA2 Tualatin).

Thermaltake VOLCANO 7

Логичное развитие линейки VOLCANO. Размеры девайса (*"device" — устройство*, англ.)

поражают даже наше богатое авторское воображение, и если VOLCANO 6Cu является по сути своей кулером не маленьким, то этот просто какая-то "дура". Судите сами: размеры радиатора — "всего" 68x70 мм, высота вместе с вентилятором — "каких-то" 77,6 мм, размер одного вентилятора — 80x80 мм!



Скорость вращения регулируется внешним термосенсором в интервале от 3000 до 5000 оборотов в минуту. Алюминиевый радиатор имеет в основании медный диск для улучшения теплопроводности. В соответствии с заявленными характеристиками девайс предназначен для охлаждения любых Intel Socket370-процессоров и всех AMD Duron/Athlon вплоть до Athlon XP 2100+.

Крепится кулер к сокету все той же старой знакомой стальной скобой с двумя зацепами. Скоба ощутимо более жесткая, чем на VOLCANO 6Cu, поэтому, устанавливая этот кулер, надо действовать аккуратно: если отвертка сорвется с предусмотренного для нее упора, то вы с вероятностью 90% продырявите материнскую плату, ибо сила давления на скобу при установке очень велика. Лучше всего, если монтажом устройства будет заниматься сразу двое человек. Один оттягивает скобу вниз, другой отгибает ее в сторону.

Перед покупкой советую сначала выяснить, сколько свободного места имеется на вашей материнской плате вокруг процессорного разъема. Возможна ситуация, когда кулер банально упрется в какой-нибудь конденсатор, и процесс установки на этом будет закончен.

Интересной фишкой VOLCANO 7, помимо огромных размеров и большого вентилятора, является термосенсор. Он изменяет скорость вращения вентилятора в зависимости от температуры окружающего воздуха. Если верить словам Thermaltake, то при температуре окружающего воздуха до 35 градусов Цельсия вентилятор крутится со средней скоростью 3000 об/мин. Как только температура поднимается выше этой отметки, скорость увеличивается и постепенно доходит до максимальных 5000 об/мин.

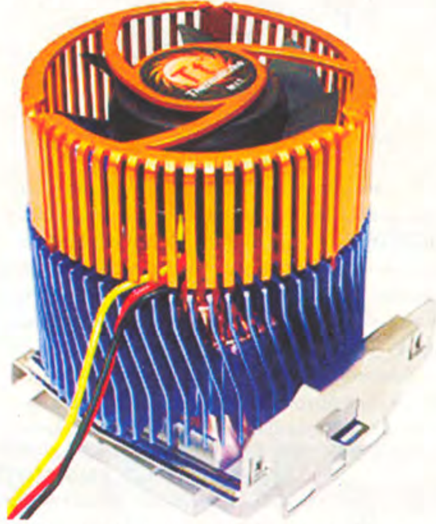
Осмелюсь поставить под сомнение логичность такого решения, ибо зависимость температуры процессора от температуры воздуха вокруг кулера (да еще и на расстоянии 70 мм от процессорного сокета) для меня лично остается загадкой. В новой модели VOLCANO 7+ (которую мы непременно оттестируем, как только сможем достать) этот вопрос решен куда более логично. Как писал в новостях третьего номера Дядя Федор, этот кулер снабжен переключателем, позволяющим вручную регулировать обороты вентилятора. То есть пользователь сам решает, что ему важнее: терпеть шум крутящегося со скоростью 6000 об/мин вентилятора или понизить обороты кулера и поиметь при этом более высокую температуру процессора.

Производительность VOLCANO 7 тестировалась в двух режимах: при скорости вращения 3000 об/мин (на деле 3250) и при 5000 об/мин (по факту 5150). В первом случае температура процессора составила 46 градусов. Звучал кулер при этом даже немного тише (27 dB), чем VOLCANO 6Cu. Для раскручивания кулера до максимальных оборотов пришлось зажать термосенсор в щипцы для завивки волос (разумеется, предварительно включив их в розетку). При 5150 об/мин кулер шумел, мягко говоря, громко, выдав целых 39 dB. Тем не менее — это отнюдь не рекорд. На мой нескромный взгляд, Dragon Orb 3 (7000 об/мин) голосил намного громче и неприятней.

В качестве компенсации за шумность VOLCANO 7 показал изумительный результат в 43 градуса по пресловутому Цельсию. Абсолютный и самый прохладный чемпион нашего тестирования!

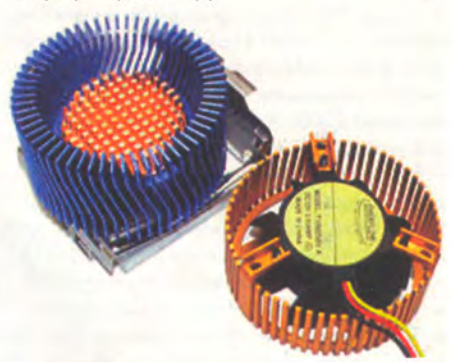
Thermaltake Dragon Orb 3 (4900 об/мин)

Семейство кулеров Dragon Orb состоит из трех моделей — Dragon Orb 1, Dragon Orb 2 и Dragon Orb 3.



Геометрические размеры этих кулеров одинаковы — диаметр 69 мм, высота 79 мм. Различаются только конструкции радиаторов. У Dragon Orb 1 радиатор полностью изготовлен из алюминия, а Dragon Orb 2 имеет оригинальную конструкцию внутреннего цилиндра, которая представляет собой все тот же алюминий, но с напаянными сверху по кругу 30 медными ребрами. В продаже его найти довольно сложно, да и преимущество такого устройства радиатора на практике достаточно мало (хотя оно и имеется).

Крепление "драконов" представляет собой стальную клипсу, которая может цепляться за все 6 зацепов разъема Socket A, что, безусловно, полезно, учитывая размеры и вес девайса. Крепление довольно тугое (следует соблюдать аккуратность и не давить сверх меры), однако при правильной установке намертво прижимает кулер к процессору.



В нашем тестировании участвовала самая продвинутая модель линейки — Dragon Orb 3 с полностью медным внутренним цилиндром. Плюсом такой конструкции является более эффективная передача тепла от кристалла процессора к радиатору. Минусами — нескромный вес порядка 750 грамм (за счет медного цилиндра) и тепловые потери, обусловленные слишком большой высотой девайса.

Общее впечатление, тем не менее, положительное. Несмотря на все недостатки, эти кулеры необычайно эффектно смотрятся и охлаждают при этом достаточно неплохо. Процессор, остужаемый Dragon Orb 3, разогрелся в наших тестах до 47 градусов (неплохой результат, см. диаграмму температурных режимов). При этом вентилятор на кулере вращался с максимальной скоростью 5250 об/мин и шумел как взаправдашний мифический дракон. Примерное раздражение, полученное нервной системой и ушными раковинами нашей лаборатории, тянет на 32-33 dB, что даже немного выше, чем шум, издаваемый VOLCANO 6Cu. Кроме этого, звук субъективно сильнее и противнее, из-за своего более высокого тона.

Thermaltake Dragon Orb 3 (7000 об/мин)

Вариант модели Dragon Orb 3 с более высокой скоростью вращения вентилятора —

Сводная оценочная таблица

Модель	Удобство крепежа	Шумность	Охлаждение	Общая субъективная оценка
Thermaltake VOLCANO 6Cu	10	9	9	9
Thermaltake VOLCANO 7	8	6	10	8,5
Thermaltake Dragon Orb 3 4900	7	5	7	6
Thermaltake Dragon Orb 3 7000	7	4	8	6,5
Titan MAJESTY TWINS	5	6	6	5,5
Titan TTC-D4T	9	7	3	5
Titan TTC-K63BFTB	10	10	1	4
Titan TTC-D2TB	9	7	2	4
ARCTIC Copper Rider	2	9	5	5

7000 оборотов в минуту. Все сказанное о модели с вентилятором на 4900 об/мин справедливо и для этого кулера, за исключением того, что благодаря своей "раскрученности" он охлаждает процессор немного лучше. Точнее — на целый один градус лучше! При этом уровень шума заметно выше (порядка 38-39 dB). Субъективно звук больше похож на свист (весьма, надо сказать, немелодичный), нежели на равномерное, регламентированное жужжание, присущее стандартным вентиляторам.

По непонятным причинам во время тестирования скорость вращения вентилятора недотягивала до 7000 об/мин и держалась в районе 6750 об/мин. Лично я привык к тому, что кулеры от Thermaltake вращаются на более высокой, чем заявленная, скорости, а тут даже номинальных 7000 не наблюдается, зато шума... Хоть уши затыкай.

Можно предположить, что такая "низкая" скорость вращения вентилятора является недостатком конкретного экземпляра кулера, так как ранее нам приходилось наблюдать "драконов", вентиляторы которых вращались со скоростью 7300 — 7500 об/мин. Думаю, не имеет смысла упоминать о том, что шумели они намного сильнее, чем протестированный нами экземпляр.

По информации на сайте — обе модификации модели Dragon Orb 3 предназначены для охлаждения процессоров AMD Athlon с частотами 1,5 ГГц и выше, Intel Pentium III FCPGA 1,13 ГГц и выше и Tualatin FCPGA2 до 2 ГГц.

Titan TTC-K63BFTB

Маленький кулер забавного черного цвета, первым впечатлением от которого было удивление, плавно перешедшее в недоверие. Ибо как такой малыш (размеры кулера всего 55x50x45 мм) может обеспечивать надлежащее охлаждение 1 ГГц процессору, да к тому же еще и разогнанному до частоты 1,2 ГГц, мне лично непонятно. После могучего VOLCANO 7 и монстрообразного Dragon Orb 3 модель TTC-K63BFTB выглядит как насмешка над всей индустрией кулеростроения.



Радиатор простой — алюминиевый, ни о каких медных вставках речи не идет. Крепится этот "кулерочек" (иначе не скажешь) уже привычной стальной скобой средней жесткости. Собственно говоря, большой силы натяжения там и не требуется, так как кулер очень легкий. Вентилятор кулера вращается с солидной скоростью — 5000 об/мин, однако этот факт его никак не спасает. Судите сами: температура процессора благополучно перевалила за 50 градусов и остановилась у рекордной отметки 55. Это самый плохой результат в нашем тестировании, но винить "малыша" особого смысла не имеет, так как ожидать большего при таких типоразмерах и алюминиевом радиаторе не приходится.

В качестве компенсации за температурный дебош кулер показал себя самым тихим (27 dB) и деликатным (очень низкий уровень вибрации) участником тестирования.

Справедливости ради стоит добавить, что этот кулер, собственно, и не предназначен для охлаждения процессоров Pentium 3 с тактовой частотой выше 1000 МГц (AMD Athlon выше 900 МГц). Так что показанный им результат, в принципе, нельзя назвать неудовлетворительным. Просто поставленная задача оказалась не по плечам. Оптимально TTC-K63BFTB следует использовать в паре с каким-нибудь Celeron 800 или Pentium III 733-800 МГц.

Titan TTC-D2TB

Эта модель немного больше предыдущей; ее размеры составляют 60x50x55 мм.



Развивает идею тотальной миниатюризации, инициированную моделью TTC-K63BFTB. По факту ничего интересного собой не представляет. Классическая "квадратная" форма и классическое же крепление скобой с двумя зацепами (немного более тугое, чем у предыдущей модели).

Соответственно своим размерам, TTC-D2TB показал несколько более удобоваримые результаты охлаждения, нежели предшественник. Температура остановилась на отметке 51 градус и выше не поднималась. Вентилятор при этом вращался со скоростью 6000 об/мин, и издаваемый им шум квалифицировался как вполне негромкий, хотя и чуть более высокий, чем у TTC-K63BFTB.



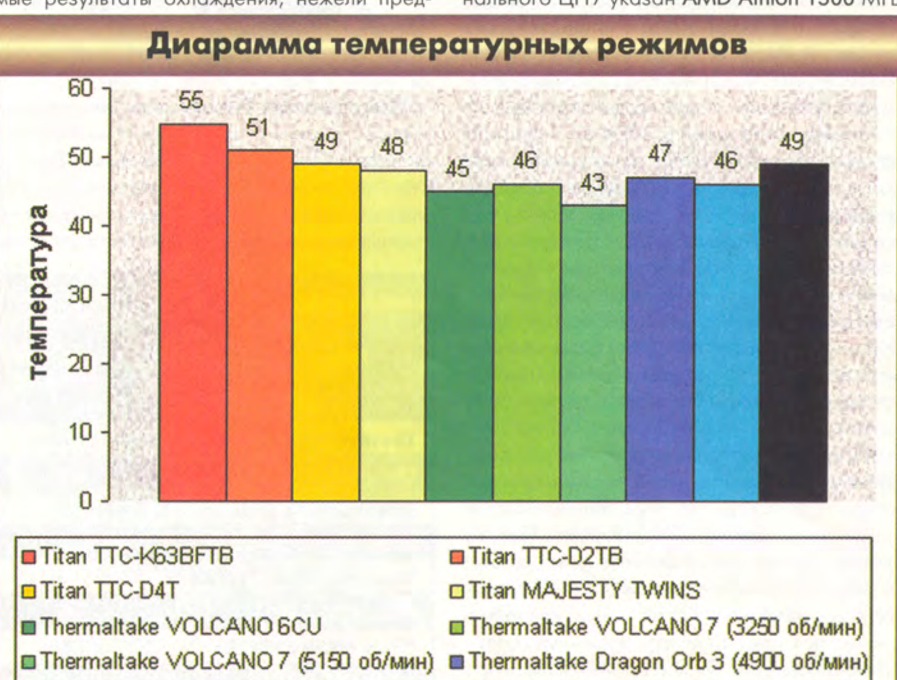
В отличие от предыдущей модели, "потолком" для этого кулера являются процессоры Pentium 3 1.13 ГГц (FCPGA), Pentium 3 Tualatin до 2.0 ГГц (FCPGA2) и AMD Athlon 1 ГГц.

Titan TTC-D4T

TTC-D4T — это серьезно. По многим параметрам кулер напоминает Thermaltake VOLCANO 2. Те же размеры (60x60x65 мм), тот же способ крепления скобой и сравнительно одинаковая производительность. Процессор, охлаждаемый этим кулером, разогрелся в среднем до 48-49 градусов по Цельсию. Скорость вращения вентилятора составила при этом 5600 об/мин, а измеренный уровень шума болтался около отметки 35 dB.

Апогеем, апофеозом и пределом совершенства для TTC-D4T являются процессоры AMD Duron/Athlon с частотами до 1.5 ГГц, Intel Pentium 3 Coppermine FC-PGA до 1.13 ГГц и FC-PGA2 Tualatin до 2.0 ГГц.

Немного странно, что в качестве номинального ЦПУ указан AMD Athlon 1500 МГц



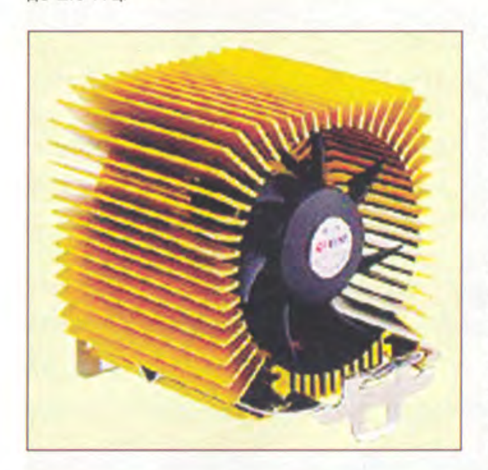


(его, кстати, в природе не существует, есть только 1400 МГц и Athlon XP 1500+). Достаточно сильный контраст по сравнению с Pentium 3 1200 МГц, и есть подозрение, что производители немного переоценили возможности TTC-D4T.

Titan MAJESTY TWINS

Чрезвычайно интересная модель кулера. Представляет собой алюминиевый радиатор кубической формы (60x60x60 мм), на торцах которого закреплены сразу два вентилятора.

По логике разработчиков, каждый вентилятор со своей стороны должен обдувать радиатор, тем самым обеспечивая эффективное охлаждение. Соответственно той же логике заявлено, что кулер предназначен для охлаждения процессоров Intel Pentium 3 Coppermine FC-PGA до 1.13 ГГц, AMD Duron/Athlon до 1.7 ГГц и FC-PGA2 Tualatin до 2.0 ГГц.



Установка кулера прошла успешно, но с некоторыми нареканиями. Крепление, представляющее собой намертво прикрепленную к радиатору неподвижную клипсу с тремя зацепами с одной стороны и одним с другой, оказалось весьма тугим, и нам потребовалось значительное усилие, чтобы аккуратно закрепить кулер на процессоре. При тестах на CPUBurn температура процессора бодро доползла до отметки 48 градусов Цельсия и остановилась. Это достаточно средний и абсолютно разочаровывающий результат, даже если учесть относительно низкий уровень шума устройства (сравним с Dragon Orb 3 4900 об/мин). Признаться, мы ожидали много большего от оригинальной конструкции и двух вентиляторов. Очевидно, проблема кроется в несколько устаревшем алюминиевом радиаторе и, как следствие, практической ненужности интенсивного отвода тепла.

ARCTIC Copper Rider

Круглый ребристый радиатор этого кулера полностью изготовлен из меди. Все это дело имеет размер 60x60x65 мм и обдувается сверху небольшим вентилятором со скоростью вращения 5000 об/мин и шумом 29 dB. Крепление кулера опоясывает радиатор и представляет собой стальное кольцо, имеющее по одному зацепу с каждой стороны. При первой попытке монтажа выяснилось, что крепление чрезвычайно неудобное, и необходимо иметь навыки Копперфильда, чтобы аккуратно установить кулер на процессор.

При тестах температура процессора достигла отметки в 49 градусов, где и заночевала, вызвав наше всеобщее удивление. Это своеобразный рекорд для медного радиатора, так как по всем физическим и человеческим законам медь имеет очень хорошую теплопроводимость и просто обязана быть эффективней своих алюминиевых коллег. Единственное логичное объяснение заключается в том, что ребер у радиатора Copper Rider имеется достаточно много, и как следствие, расстояния между ними очень малы. Имеющийся вентилятор просто недостаточно силен для нормального продува такого радиатора, так как в угоду тишине имеет малое количество оборотов в минуту. Теоретически, при установке вентилятора 7200 об/мин ситуация могла бы исправиться. В этой связи остается только пожалеть, что кулеры не женятся и не имеют детей, так как потомство от оригинального двухвентиляторного MAJESTY TWINS и "медного всадника" Copper Rider могло бы иметь все шансы стать идеальным устройством для охлаждения любого современного процессора.

Выводы

Основная борьба развернулась между "вулканами" и "драконами". Последние откровенно продули, несмотря на всю свою крутость, и результаты представленной диаграммы это подтверждают.

На прямой вопрос "а чего брать-то?" отвечу: брать надо Thermaltake VOLCANO 6Cu или VOLCANO 7. Первый представляется мне как идеальный компромисс между эффективностью охлаждения и издаваемым шумом. Второй при чуть более высокой цене предоставляет пользователю альтернативу между "тихой электроплиткой" и "морозной гуделкой".

Рассмотренные здесь кулеры Titan не смогли составить достойной конкуренции кулерам Thermaltake, хотя и держались неплохо, продемонстрировав нерядовые показатели тишины и удобства крепления (за исключением Magic Twins). Кулер ARCTIC Copper Rider оказался в принципе неэффективным из-за слишком слабого вентилятора. ■

Благодарности

Благодарим компанию "R&K" (*www.airton.ru*) за предоставленные на тестирование кулеры Titan.

R&K.

Спасибо компании "Техмаркет Компьютерс" (*www.techmarket.ru*) за модели Dragon Orb и VOLCANO.

ТЕХМАРКЕТ компьютерс

Отдельное спасибо Сергею Андрееву aka Neo.



Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Приветствую сердечно всех господ, читавших, читающих в данный момент и предполагающих читать в дальнейшем рубрику "Разумный компьютер и т.д.". Сегодня на повестке дня целый ряд интересных и весьма показательных событий, требующих немедленного разъяснения и комментариев.

Во-первых, это чипсет VIA KT333, обзор которого читайте в статье "Эволюция чипсета". Если вкратце, то это новый набор системной логики от VIA Technologies, предназначенный для процессоров AMD (Duron/Athlon) с поддержкой памяти DDR333 и содержащий ряд интересных архитектурных нововведений. Платы на этом наборе буквально на днях (имеется в виду день написания) поступили в широкую продажу, были нами замечены, оценены и занесены в рубрику "Тебя я видел во сне" и "Смерть тормозам". В однозначном плюсе — цена и скорость, в неоднозначном минусе — желательность покупки памяти DDR333 (которая на 16 баксов дороже, чем обычная DDR266).

Следующей памяткой по списку идет чипсет P4X266A, предназначенный для Pentium 4 Socket 478, грядущей системной шины 533 МГц и памяти DDR333, которая в последнее время начала активно теснить постепенно устаревающую DDR266. Подробнее этот набор будет рассмотрен нами в следующем номере в очень интересной статье, посвященной не скажу чему — по причине эмбарго на публикацию.

Из интересных, но вполне прогнозированных событий хотелось бы отметить очередное снижение цен на память. Что любопытно, подешевели не только "очевидные" кандидаты — DDR и SDR, но и тихий игрок — RAMBUS. Потихоньку покидают прайс-листы ведущих компаний материнские платы на чипсете i850. Занимательная тенденция, в перспективе способная привести к серьезному уценению i850 и, как следствие, к широкой доступности производительной связки i850+RAMBUS.

Скромным ящичком примостился в категории "дешевле некуда" демпинговый компик на основе процессора AMD Duron. Как и предпредыдущий вариант, данная конфигурация не рассчитана на игровое применение. Это не-

плохой офисный компьютер, нацеленный на оптовую закупку и работу в мультимедийной среде программы "1С:Бухгалтерия". Тем не менее, и руководствуясь пожеланиями отдельных читателей рубрики, мы испытали нашу "минимальную конфигурацию" в Counter-Strike, дополнив ее PCI Ethernet 10/100 Mbit сетевой карточкой за 10 баксов. Выяснилось, что, по субъективным показаниям игравших тестеров, данную конфигурацию впору переименовывать из "минимальной" в "сертифицированную для CS". Встроенная графика неожиданно легко переварила движок Quake II, процессор Duron 750 выдал на-гора нужное количество FPS, а не самый тормозной жесткий диск Maxtor MX2B020H1 бодро подгрузил все необходимые данные. Если вы планируете открыть игровой клуб или ищете вариант для повседневной тренировки собственного CS-клана, то может статься, что именно эта конфигурация окажется вам по карману. Рекомендуем. ■

Минимальная конфигурация

Категория дешевле некуда

На процессоре AMD Duron

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Microstar MS-6378 (SocketA, VIA KLE133, Sound, SVGA, ATA100, mATX)	56
Процессор: AMD DURON 750 (Socket A)	37
Вентилятор: Socket A/370 Duron Smart N24	2,35
ОЗУ: NONAME SD-RAM 128 Mb (pc-133)	22
ПЗУ: 20.0 Gb Maxtor MX2B020H1 (UDMA1000, 5400 rpm)	68
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 48x Samsung	24
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MidiTower Case MX-2K (ATX)	19
Монитор: RoverScan M500 (115GS) (15", 0.28 54Hz, MPR II)	127
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	375,59

Дешево и сердито

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-8KTA3L+ (SocketA, VIA KT133A, ATA100, AGP, Audio, ATX)	68
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	46
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	25
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVVA07 (UDMA1000, 7200rpm)	89
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	38
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDITOWER Case MEC SUPRA 9001	37,5
Итого:	349

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-3PTA (Socket370), i815EP, AGP, Audio ATX	70
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	65
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	25
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVVA07 (UDMA1000, 7200rpm)	89
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	38
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500 OEM	33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDITOWER Case MEC SUPRA 9001	37,5
Итого:	366,5

Смерть тормозам

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	80
Процессор: AMD ATHLON 1400 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	96
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	10
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	70
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	105
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	87
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	68
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	579

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Soltek SL-85DRV3 (Socket478, VIA P4X266A, DDR, ATA133, AGP, Sound, ATX)	99
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	119
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	70
ПЗУ: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	105
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce4 MX-440 TV-Out	87
Дисковод 1: CD-ReW Cyber 16x/12x/40x CW-038D Retail	68
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: MIDDLETOWER INWIN-S506 ATX, 250w	51
Итого:	611

Тебя я видел во сне

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Abit MAX AT7 (Socket 462, VIA KT333, DDR, RAID, ATA133, AGP, LAN, Sound, ATX)	170
Процессор: AMD ATHLON XP 2100+ (266MHz, Socket A)	242
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7 (Socket A, Socket370, up to 2.2GHz)	17
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM Samsung (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	145
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	227
Видеоплата: 128 Mb AGP ASUS V8460 TI4600 GEFORCE 4 DDR Ultra DVI	421
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	225
Итого:	2189

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-II-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	184
Процессор: Pentium-4 2200E (512k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423)	400
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400MHz)	162
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	227
Видеоплата: 128 Mb AGP ASUS V8460 TI4600 GEFORCE 4 DDR Ultra DVI	421
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	9
Корпус: BigTower InWin Q500 (P4 Ready) ATX 400W	108
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	225
Итого:	2361

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ



Дмитрий ГОРЯЧЕВ
hot-line@igromania.ru

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru Также хочу напомнить, что по адресу razgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Добро пожаловать!

У меня SONY Trinitron 17", который до недавнего времени работал исправно. Но сейчас, если я запускаю любую программу или игру, изображение на экране пропадает. Он становится черным, а игра продолжает работать, да и другие приложения работают. Потом, после нажатия кнопки включения, он опять включается и продолжает работать, а через некоторое время вся эта баня начинается по новой. Что делать?

Вот это и называется: "Лучшее враг хорошему". Скорее всего, твоя проблема возникает из-за чрезмерной экономии электроэнергии. Я имею в виду всяческие standby и иже с ними, которые призваны сокращать затраты электроэнергии, когда за компьютером никто не работает. Обычно и в самом мониторе, и в BIOS, да и в Windows предусмотрены функции по автоматической "заморозке" разных частей компьютера (отключение HDD, спящий режим и т.д.).

Видимо, из-за какого-то системного сбоя время срабатывания этих функций стало минимальным. Просто отключи абсолютно все функции, связанные с регулировкой энергопотребления, везде, где это возможно. Проблема должна исчезнуть.

Что такое hex-редактор и где его взять?

Hex — это приставка, обозначающая шестнадцатиричный формат представления чисел. Как можно догадаться — основной функцией *hex*-редактора является представление бинарных (двоичных) файлов в виде шестнадцатиричных кодов. А двоичными файлами у нас по жизни являются никогда не угадаете кто... Хотя вот мальчик из зала подсказывает, что имеются в виду так называемые "исполняемые" файлы — EXE и COM, а также разные специализированные файлы, например сейвы (от английского save — сохранить) большинства игр. В принципе, в операционной системе Windows и DOS любой файл можно представить в виде *hex*-последовательности...

Теперь поговорим о том, зачем тебе этот редактор может теоретически понадобиться. Будем исходить из того, что ты — геймер, который любит время от времени (или даже часто) пользоваться разного рода кодами и читами в компьютерных играх. Так как разработчики частенько забывают включить в игру IDDQD и бесконечные ресурсы, то единственным приемлемым решением является подмена данных, содержащихся в сейве или исполняемом файле. То есть, если, к примеру, у вас в какой-нибудь стратегии хитрый AI захватил все источники жизненно необходимых ресурсов, коих у вас осталось всего, скажем, 11293 единицы, то вы можете оперативно сохраниться, и честный компьютер сохранит все ваши параметры (и, в частности, количество ресурса) в одном каком-нибудь файле. Далее вы переводите число 11293 в шестнадцатиричное представление (получится 2C1D; можно преобразовать в обычном калькуляторе Windows) и с помощью *hex*-редактора ищите в сейве символы 1D2C (при записи в файл порядок байтов меняется). Как только находите — заменяете их на FFFF (максимум от максимума!).

Чтобы облегчить поиск *hex*-кодов, к твоим услугам наш постоянный раздел "КОДекс" и сайт ***www.igromania.ru*** (блок "Геймхакинг"). Открыв в редакторе файл сохраненки, ты изменяешь указанные значения по указанным адресам — и игра приобретает новый приятный и чрезвычайно привлекательный вид. В общем, полезная в хозяйстве вещь. Можешь взять два замечательных *hex*-редактора (Hexit и A.X.E) ***с игроманского компакта*** (Hexit и A.X.E).

После непрерывной работы на компьютере в течение примерно 1-1.5 часа внутренний динамик компьютера начинает дико пищать. Как от него избавиться?

В смысле, хочешь избавиться от динамика? Просто выломай его из системного блока и выкинь куда подальше! Для верности шмякни пару раз по сабвуферу и дай хорошего леща колонкам.

Вообще, к таким системным пискам стоит прислушиваться очень внимательно, ибо "пищалка" в компьютере звучит не для собственного удовольствия, а для того, чтобы просигнализировать тебе о какой-нибудь уже случившейся неприятности. Такой, как перегрев ЦПУ или остановка кулера. В любом случае, после появления писка немедленно выключи компьютер. Дай ему остыть. Включи компьютер и запусти какую-нибудь утилиту контроля скорости вращения кулера и температуры процессора (специальные утилиты обычно идут на диске к матплате). Если вдруг такой утилиты нет, то найди, где эти параметры мониторятся в BIOS. Аккуратно вскрой корпус. Регулярно посматривай на кулер и на индикаторы температуры и частоты вращения кулера. Если в момент начала писка температура полезла вверх, а частота кулера и визуальная скорость вращения — вниз, то проблема в самом кулере. Если же температура стабильно поднимается, а кулер работает как и прежде, то налицо тепловой дисбаланс и аномалия системы. Либо ставь кулер помощнее, либо проверь крепеж радиатора и термопасту (обзор термопаст читай в ближайших выпусках рубрики "Разгон").

В двух играх, Worms Armageddon и Петька 3, у меня одна и та же проблема: курсор при передвигании не стирается, т.е. как будто шлейф получается, и экран вроде как не обновляется — старое изображение накладывается на новое, а иногда игра зависает. Играть в эти игры на моем компе невозможно, хотя на других они идут. Очень прошу, помогите мне, что делать-то? Моя конфигурация: PIII-933, 256Mb RAM, noname GeForce2 MX-400 32Mb, HDD 20Gb.

Это одна из самых распространенных проблем NONAME видеокарт. Посему она является интересной для широкого круга читателей и достойна рассмотрения на страницах журнала. Товарисчам, не играющим в "Петьку" и "Червяков", равнозначно рекомендуется.

Начнем с того, что для некоторых игр курсор является чужеродным (по своей программной сути) объектом. В нормальных играх курсор рисуется в окне самой игры, в контексте OpenGL или DirectX. Таким образом, курсор является частью двухмерной или трехмерной сцены. Но некоторые неразумные разработчики вместо того, чтобы самим реализовать поддержку курсора, пользуются стандартным, встроенным в Windows, просто меняя его внешний вид. Дело в том, что стандартный виндовый курсор является (по идеологии операционки) отдельным прозрачным окном с картинкой. И это окошко логически не связано с остальной частью Windows.

К примеру, вы никогда не задавались вопросом, почему даже при очень тяжелых зависаниях, когда никакое приложение не работает, а стандартные элементы Windows безбожно глючат, — курсор бегает и бегает, как ни в чем не бывало? Именно потому, что он не является логической частью Windows и обрабатывается на более низком уровне (в последних видеокартах — аппаратно). Но вернемся к нашим нерадивым разработчикам. Многие не знают, что использовать стандартный (встроенный в ядро Win32 API) объект курсора совместно с OpenGL и DirectX просто нельзя, потому что самой концепцией этих библиотек (особенно DirectDraw) является полная авторитарность на подвластной территории. Если на их рабочем поле появляется чуждый объект, они начинают "глушить" его адресное пространство, отсюда и вытекают своеобразные артефакты.

Как это исправить? Видимо, только установкой хороших и проверенных драйверов. Поэкспериментируй с разными версиями Detonator XP.

Два месяца назад я купил монитор Samsung SyncMaster 757NF. А сейчас смотрю — что за дела! Если присмотреться, поперек экрана все время видны две черные полоски. Я сразу подумал, что это брак. Пошел в фирму, где монитор покупал, а там говорят, что это "технологическая особенность", что так и должно быть. И спорить с ними бесполезно. Как доказать, что это брак? Можно эти полоски как-нибудь самому убрать?

Ну, тут без братвы и ботвы никуда. Вызывай людей в черном и совершай наезд на нерадивую фирму. При должном артистизме они так испугаются, что сразу обменяют твой монитор на десять новых компьютеров. Факт брака можно доказать, оглоушив директора фирмы по репе утюгом и раскатав пару менеджеров в бетономешалке. Иначе ни за что не поверят...

И правильно, кстати, сделают. Потому что это один из тех редких случаев, когда гарантийная мастерская не врет. Это на самом деле технологическая особенность монитора. И от полосок этих избавиться невозможно.

Дело в том, что в твоем мониторе (да и вообще в любой модели этого ряда) стоит кинескоп с апертурной решеткой Trinitron. С одной стороны, такой кинескоп имеет ряд важных преимуществ перед типовым вариантом с теневой маской. К их числу относится большая яркость, высокая контрастность и более плоский экран (он имеет форму не сферы, а цилиндра с очень большим радиусом кривизны). Но, к сожалению, есть и один негативный момент. Вместо теневой маски в нем используется решетка из вертикально натянутых тонких струн. Однако сами струны достаточно гибкие, и чтобы не было искажений и перекосов изображения, надо их как-то закрепить. Как? Вот этими самыми полосами, которые ты видел. Эти полосы — на самом деле **стабилизирующие нити**. И никуда от них не деться.

Утешает одно — на неоднородном фоне они практически незаметны. Тем не менее, некоторые особо нервные личности, заметив эти струны, начинают к ним каждый раз присматриваться и временами перестают замечать остальное изображение на мониторе как таковое. Ну что им можно посоветовать? Валерьянку, здоровый сон и ряд глубоких вдохов-выдохов каждый час...

Кстати, у меня имеется примерно такой же монитор с апертурной решеткой. И я эти нити практически не замечаю. Ну, разве что на фоне чистого листа в MS Word. Чего и тебе советую. Не обращай на них внимания. Вы спокойны... Вы абсолютно спокойны... Даю отсчет. Десять. Девять. Восемь. Семь...

Как можно предотвратить попадание пыли в системный блок? Можно ли поставить какой-нибудь фильтр?

В принципе, можно перекрыть все вентиляционные отверстия (в том числе и решетку центрального кулера) двойным или тройным слоем плотной марли. Только следи за тем, чтобы марля не препятствовала свободному току воздуха. Кроме того, этот импровизированный фильтр придется частенько вытряхивать или даже полностью менять.

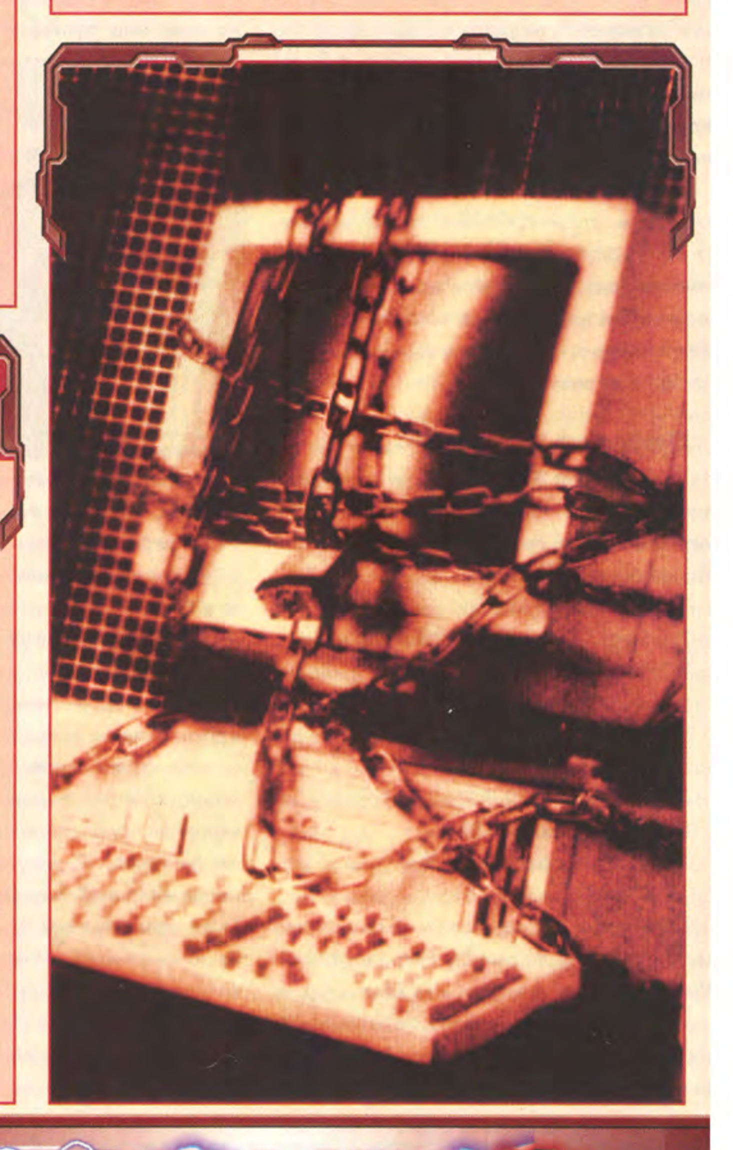
Однако будь я на твоем месте — дважды бы подумал, прежде чем превращать системный блок в антикомариный навес. Ведь любая преграда на пути воздуха — есть прямая угроза благополучию теплоемких компонентов компьютера. Лично я бы, наоборот, посоветовал проделать в корпусе как можно больше естественных отверстий (например, снять все заглушки и открыть корпус). Пыль — и фиг бы с ней. Просто раз в месяц надо вскрывать корпус и аккуратно так, тряпочкой, смоченной спиртиком (C_2H_5OH), очищать его от пыли. Не так эффективно и постоянно, как марля, но зато очень прохладно.

И кстати, на всякий пионерский случай, рекомендую тебе выполнить одну простую, но исключительно познавательную процедуру. Поднеси руку к решетке центрального кулера. Если вдруг воздух всасывается, а не выдувается — то поздравляю. Вскрой корпус блока питания и переставь крыльчатку кулера задом наперед. Если сделать этого по каким-то причинам не получается, просто поменяй местами провода, идущие к двигателю. Усе. Унд зер гуд.

В век GeForce 4 я не очень понимаю отличия разных видеокарт. Например, у меня — Siluro GeForce 2 mx\mx400 (64mb), а у друга- Gigabyte GeForce 2 mx\mx400 (64mb). Вроде бы одинаковые карты, но цены — разные (вторая дешевле на 2$). Поясните, пожалуйста!!!

Вообще, любая разница в цене карт на одинаковых чипсетах происходит от трех вещей. Во-первых, это наличие/отсутствие каких-то компонентов, например TV in/out (или какого-нибудь цветового фильтра, как на некоторых SUMA). Кроме того, большое значение имеет комплектация. Например, одна карта поставляется в красивой размалеванной упаковке с цветным шестисотстраничным руководством на тридцати языках, сборной плеткой из десяти видеокабелей и четырьмя демонстрационными играми. А другая — в картонной коробке из-под яиц, с огрызком гарантийного талона, без инструкции, без кулера, без кабелей и с мокрым пятном сомнительного происхождения на микросхеме памяти. Естественно, что цены таких плат будут разительно отличаться.

В-третьих, разница может проистекать из-за различия степени наглости фирм-производителей. Все фирмы, кроме производственных издержек, набавляют в стоимость карты доплату за крутость — за "бренд". Например, Sony дерет баксы только за то, что она Sony, а не какая-нибудь подсмотренная мною на лотке "все за 10 руб." "Za-Ssania". Правда, Sony не производит видеокарт, но пример все равно показательный. Из числа Sony-подобных бренд-самодержцев на компьютерном рынке можно отметить монстра ASUS и его товарища Leadtek. Их карты обычно очень дороги, хотя и не намного качественнее аналогов (бывают приятные исключения). Ну и остальные производители делают разные наценки за разную степень брендовости. Твой случай — из этой категории.



Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Пентагон атакован изнутри

Не бывает абсолютной защиты. Бывают плохие хакеры. Любой компьютер, подключенный к Мировой Сети, может быть вскрыт. Понятно, что самый простой способ пробить защиту — работать изнутри. То есть с компьютера, на котором данная защита установлена.

Оригинальный заказ поступил в компанию **Binary Research International**, занимающуюся разработкой систем виртуального слежения и удаленного системного администрирования. Заказчиком выступил... **Пентагон**. Военные решили заручиться помощью корпорации для проверки всех своих сетей на предмет наличия "жучков". Контроль потребовался после того, как на одном из компьютеров была обнаружена "дыра", в которую уплывала информация под грифом "секретно". Вскорости был пойман и шпион, после чего все компьютеры были тщательно проверены, но самим военным других "дыр" обнаружить не удалось. После чего и было решено обратиться за помощью в Binary Research, сотрудники которой тщательно проверили все машины Пентагона и выдали заключение: "чисто".

В данный момент ведутся активные поиски заказчиков, спонсировавших работу шпиона, но пока расследование не дало результатов. Заметать следы в Интернете куда проще, чем в реальной жизни, и это позволяет совершать безнаказанные кражи в виртуальности значительно чаще, чем в реале.

Вирусный Top 10

"Лаборатория Касперского" не так давно представила в Сети (на своем сайте ***www.kaspersky.ru***) перечень наиболее распространенных вирусов.

1. I-Worm.Klez — 59,2%
2. I-Worm.BadtransII — 18,0%
3. Trojan.PSW.Gip — 3,0%
4. I-Worm.Sircam — 2,4%
5. I-Worm.Zircon — 2,1%
6. I-Worm.Hybris — 1,9%
7. Win95.Tecata — 1,9%
8. I-Worm.Magistr — 1,0%
9. IIS-Worm.CodeRed — 0,8%
10. I-Worm.Gibe — 0,7%

Обратите внимание, что четвертое и шестое места занимают "старички" — **I-Worm.Hybris** и **I-Worm.Sircam**. Так что, если ваш компьютер не оснащен антивирус-монитором, то не списывайте со счетов эти старые вредоносные программы и изредка прогоняйте приложения-ловушки, которые можно свободно скачать из Интернета.

За рублем в Сеть

Ни для кого не секрет, что главной ценностью сетевого мира является информация. Ее ищут, ее скрывают, ради нее существует сам Интернет. Заработать на распространении знаний о чем-либо пытались многие, и у многих это получилось. Не так давно в Сети был зарегистрирован весьма оригинальный способ выколачивания куска хлеба из ничего. Компания-портал **StatusTests.com** — специализирующаяся на проведении различных сетевых голосований — решила заняться продажей результатов тестов. Покупателей долго искать не пришлось. Самые различные фирмы, успешность деятельности которых напрямую зависит от знания "положения дел" на том или ином сегменте Интернет-рынка, выступили заказчиками. И уже сейчас от покупателей нет отбоя. Судя по всему, StatusTests.com открыла новое направление в зарабатывании денег через Интернет. И в самом ближайшем будущем появится море подражателей, ведь оформить патент на подобного рода деятельность вряд ли удастся...

"Касперский" и "Мышка" — братья навек!



Вирусы — извечная проблема любого пользователя, серфящего по Сети. Хорошо, если на компьютере установлена надежная программа-антивирус и есть возможность регулярно обновлять базу. Но даже у пользователей, чей компьютер надежно защищен форпостом, скажем, из "Касперского", до сих пор была мощная брешь — почтовый клиент. Одно дело, когда вам в день приходит одно-два письма и всегда можно просмотреть их прямо на сервере, предварительно воспользовавшись антивирусной проверкой (есть у многих почтовых служб, в частности на mail.ru). Другое, если корреспонденция насчитывает несколько десятков писем за сутки. Тогда волей-неволей приходится пользоваться почтовым клиентом. И чаще всего пользователи выбирают "Летучую мышку" — **The Bat!**. Клиент действительно хорош, обладает множеством полезных функций, позволяет гибко настраивать прием почты, да и обновления утилиты происходят постоянно. Одна проблема — проверить почту прямо на сервере нельзя. Предварительно ее нужно скачать, и лишь потом можно пройтись по папке антивирусом. Вероятность того, что какой-нибудь злобный червь успеет расползтись по жесткому диску раньше, чем будет выловлен сканером, весьма велика.

Но теперь все пользователи "Бата" и "Антивируса Касперского" могут вздохнуть спокойно. Появилась возможность интегрировать две оболочки и заставить их работать совместно. Теперь ваша почта будет надежно защищена от нашествия злобных вирей. Для успешного совмещения вам понадобится **AVP** версии **Business Optimal** или **Personal Pro 4.0** и **"Мышка"** версии **1.60** или более поздней (**Pro** тоже подходит).

В одном из ближайших номеров "Мании" мы собираемся рассказать о том, как грамотно настроить обе программы на понимание друг друга и как добиться максимальной безопасности в работе с почтой. Так что ждите небольшой заметки в рубрике **"Антихакер"**.

Интернет-компас на халяву

С поисковой системой **Google** наверняка знакомы многие пользователи, постоянно путешествующие по Интернету. Ведь именно с ее помощью зачастую приходится разыскивать нужную картинку, которой нет ни на одном другом сайте. Понадобилась вам, скажем, фотография овечки Долли, весь **Rambler** перерыли, но ничего кроме ссылок на тематические статьи по разведению козлов повышенной пушистости не нашли. Тогда — прямиком на **Google**, и система в считанные минуты выдаст вам список из пары сотен фоток. Проблема решена.

Google.com решила провести оригинальный эксперимент в так называемой "низшей" области разработки Интернет-программ. Иными словами — в области разработки утилит на дому. С этой целью в Сеть были выложены утилиты — набор интерфейсов, иначе API, — позволяющие любому пользователю самостоятельно (при наличии соответствующих знаний, конечно) разработать собственную поисковую машину. В пакет входят утилиты для работы с **Perl**, **Java** и **Visual Studio.Net**, так что можно создавать весьма модные странички. В качестве языка программирования — **WDSL**.

Если подытожить все вышесказанное, то Google, по сути, дала в руки простому пользователю средство для заработка энных сумм денег. Это, конечно, в случае, если этому самому пользователю удастся разработать поисковую машину, ничем не уступающую порталу Google.com да еще и грамотно раскрутить свою страничку. Собственно, для выяснения, а удаст-

ся ли подобный "финт джойстиком" кому-нибудь из обывателей, и был затеян проект. В случае удачи "предпринимателя" компания не собирается даже взимать с него "подоходный налог"... Вот только сомнительно, что кому-нибудь из интернетчиков удастся совершить столь стремительный прыжок "из грязи в князи". Но если вы чувствуете в себе подобные силы, то API ждет вас по адресу ***www.google.com/apis***.

P. S. Пакет годится для разработки небольшого и удобного поисковика по небольшому списку тематических сайтов, так что рядовым разработчикам домашних страничек тоже не советуем проходить мимо.

mp3-убийца

Тема mp3-пиратства и просто легального распространения музыки через Сеть повернулась ребром к звукозаписывающей промышленности где-то лет пять назад. Именно тогда компании, занимающиеся продажей музыкальных компактов/кассет/минидисков, столкнулись с проблемой спада спроса на свою продукцию. Путем нехитрых умозаключений, последовавших за длительными расследованиями, воротилы аудиобизнеса пришли к выводу, что главной дыркой в их многомиллионном кармане является Интернет. И пошло-поехало. Судебное разбирательство следовало за судебным разбирательством. Многим пользователям известен скандал с Napster'ом, но одному только богу известно, сколько было закрыто и оштрафовано более мелких сетевых музыкальных порталов.

Тем не менее, остановить бум "сетевой музыкализации" так и не удалось. Согласно последним проведенным исследованиям, каждый третий пользователь Интернета регулярно скачивает музыку из Сети и за неделю "окучивает" минимум одиннадцать композиций. Понятно, что некоторые качают больше, а некоторые до сих пор покупают любимых исполнителей на компактах, но тенденция налицо. Как и результат подобных действий. За истекший финансовый год выручка крупных компаний с продаж музыкальной продукции снизилась на целых тридцать миллиардов долларов. Вдумайтесь в цифру! По сравнению с доходом прошлого года это на десять процентов меньше. И это притом, что ранее доход ежегодно не падал, а возрастал в среднем на пятнадцать процентов.

Так что вскорости либо стараниями "аудиоворотил" музыка из Сети исчезнет, либо сами "воротилы" подадут в отставку, либо начнется тесная интеграция Интернета и музыкального бизнеса. Вероятнее всего, конечно, третье...

Церковь против XXX-сайта

Понятие "религия" у постоянных читателей **"Новостей Интернета"** уже надежно ассоциировано с понятием "Сеть" или "Интернет". Практически каждый номер на страницы раздела просачивается информация о том или ином казусе из "поднебесной" области. Вот и прошлый месяц не прошел без оказий. На сей раз в передрягу попала **церковь Уэльса**, чей Интернет-адрес (***www.churchinwales.org.uk***) оказался предельно схож с адресом странички одной юной мисс, среди увлечений которой значится любовь к позированию перед камерой в неглиже. К тому же юная куртизанка регулярно пополняет свою фотоколлекцию на домашней страничке. Посетители сайта церкви Уэльса не раз захаживали на страничку "юного дарования", введя в строке браузера по ошибке не тот адрес. Понятно, что слухи о подобном растлении своих прихожан не могли не дойти до руководства церкви. Последние возмутились... но, увы, пока ничего так и не смогли предпринять для разрешения инцидента. Выкупать сайт они не собираются по этическим соображениям, да и затребовать за него хозяйка, осведомленная о положении дел, может немало. А просто так закрыть домашнюю страничку, за которую платятся деньги и на которую есть лицензия на размещение материалов XXX-содержания, тоже не получается. Пока идет молчаливое противостояние между двумя ресурсами, победу в котором одерживает, разумеется, "темное XXX-начало". Как только ситуация на фронтах изменится, мы обязательно рапортуем вам в одном из выпусков "Новостей".

Новый "червь" роет почву IE



Продолжаем информировать вас о наиболее опасных на данный момент вирусах, буйствующих на просторах Интернета, и средствах борьбы с ними. За истекший месяц пика "популярности" у пользователей Сети достиг червь **Klez**. Вирь пользуется имеющейся в **Internet Explorer**'е "дырой", известной как **iframe-брешь**. Именно из-за этого "естественного окошка" у вируса имеется замечательная возможность остаться не пойманным даже последними версиями антивирусных программ (последние версии **"Антивируса Касперского"** червячка ловят за милую душу). Для успешного исцеления рекомендуем зайти на сайт **Microsoft** и скачать оттуда "заплатку" на IE, которая заткнет "окошко". Забирайте "лекарство" с ***www.microsoft.com/windows/ie/download/critical/Q290108/default.asp***. После установки "пробки" даже активный червь не сможет навредить вашему компьютеру.

Досрочный некролог

С ситуацией, когда в Сети появляются слухи о смерти знаменитостей, которые на самом деле и не думали отходить в мир иной, нам хорошо



известны. Вспомнить хотя бы "утку" об убийстве **Джона Ромеро**, имевшую место быть пару лет назад. Шуму тогда было... Но все обошлось.

Но одно дело — пускать "утки" о смерти кого-либо, совсем другое — заранее писать на еще живых людей некрологи. Так сказать, про запас. За подобным занятием было замечено Интернет-агентство **Scripps Howard News Service** (***www.shns.com***), разместившее на своем сайте некролог на **Рональда Рейгана**, здоровье которого хотя и оставляет желать лучшего, но который пока еще "с нами". Два некролога — на десять и на две страницы — были размещены на страницах сайта агентства и, по идее, должны были быть защищены паролем. В момент смерти Рейгана их быстро бы "расконсервировали" и оказались бы впереди планеты всей по скорости помещения новости в Сети. Однако из-за недосмотра веб-администратора сайта пароль был аннулирован, и некрологи оказались доступны к прочтению всем зашедшим на сайт пользователям.

Сейчас документы с сайта убраны, но неизвестно, не последует ли за инцидентом судебного разбирательства. Истцов пока нет, но еще не ясно, дошла ли информация о случившемся до самого Рейгана...

Китай — Вторая Интернет-Держава

В то время как в Европе старались провести Интернет в каждый дом, в Штатах активно работали над улучшением качества доступа в Сеть, а в Японии исследовали эффективность новейших беспроводных систем выхода в Веб, в Китае не прикладывали ровным счетом никаких усилий, чтобы приблизить государство к получению статуса одной из Интернет-держав мира. В Китае просто плохо контролировали рождаемость. И вдруг... Согласно независимому исследованию компании **Nielsen/NetRatings** (ищите их на страничке ***www.nielsen-netratings.com***), именно Китай является сейчас **Второй Интернет-Державой Мира**. Сразу после США. В Сеть с территории самого большого по численности населения государства выходит порядка пятидесяти шести миллионов пользователей (к слову, в Штатах порядка ста шестидесяти миллионов юзеров). И это притом, что только пять процентов китайских семей имеют выход в Интернет... Впрочем, рост числа пользователей происходит ежемесячно на пять-шесть процентов от общего числа сетевиков. Если сопоставить это с темпами роста пользователей Сети в тех же Штатах, то можно прийти к выводу, что с большой долей вероятности Китай в ближайшие два года взойдет на верхний "кубик" мирового Интернет-пьедестала. ■

Ice (Ice@permonline.ru)

Это — мой клиент!

В одиннадцатом номере "Игромании" за 2001 год я рассказал вам о том, что представляет собой PBEM-игра "Атлантис". В материале я не заострял ваше внимание на технических аспектах. Причина тому — начинающему игроку очень сложно самому писать команды управления своими отрядами. Многих эти сложности просто отпугивают от онлайновых баталий. Поскольку многие из вас слышали о том, что есть такие "звери", как PBEM-клиенты, то писем с просьбой рассказать о них пришло немало. Что ж, извольте.

А кто ты такой, клиент?

Для того чтобы облегчить жизнь игрока и возложить всю рутинную работу на плечи вашего любимого компьютера, созданы специальные программы — клиенты. Их основное назначение состоит в том, чтобы обработать полученный с сервера рапорт и представить его в понятном для игрока виде.

После обработки рапорта клиентом все сразу встанет на свои места. С первого же взгляда вы поймете, где горы, а где океан. Где болота, а где равнины. Вам не нужно будет вчитываться в сухие статистические цифры рапорта, вся информация будет у вас перед глазами.

На сегодняшний день существует достаточно много клиентов, и все они имеют как сильные, так и слабые стороны. Я расскажу вам о лучших клиентах для "Атлантиса", а также затрону несколько полезных программ, которые будут помогать вам в игре.

AtlaClient

Пусть не обижаются на меня авторы других клиентов, но по моему личному мнению, AtlaClient является наиболее удачным представителем этих программ. Этот клиент очень прост в освоении (что немаловажно для начинающих игроков). Но даже если вы опытный игрок, то вы многое потеряли, если еще не пробовали "Атлу".

Клиент создан **Евгением Пашкиным**, и на момент написания этой статьи последней была версия 0.9.1.11. Автор постоянно совершенствует свое детище и каждый раз добавляет все новые и новые полезные функции.

После того как вы скачаете архив с клиентом, вам нужно просто его распаковать. Все, клиент готов к работе. При первом запуске вам нужно в меню **Game** выбрать пункт **New Game**. После чего программа попросит вас ввести название игры. Тут вы можете вводить любое название, которое вам больше нравится. Когда определитесь с именем игры — нажимайте кнопку **Create**. Перед вами появится рабочее окно клиента. Теперь было бы неплохо загрузить в клиент ваш первый рапорт. Для этого нажмите на клавишу **F5**. С этого момента управление вашей фракцией станет простым и не потребует полного сосредоточения на дешифровке рапортов, можно будет расслабиться и просто играть.

Давайте взглянем повнимательнее на экран клиента. Он поделен на 3 окна. В большом окне отображается карта исследованного вами мира. Верхнее левое окно показывает общую информацию о выбранном вами регионе: отображаются номер и название региона, а также список всех отрядов, находящихся здесь. Все ваши отряды выделены жирным шрифтом. Если щелкнуть левой кнопкой мышки по какому-нибудь отряду — в нижнем левом окне появится его подробное описание (то же самое относится к городам и другим регионам).

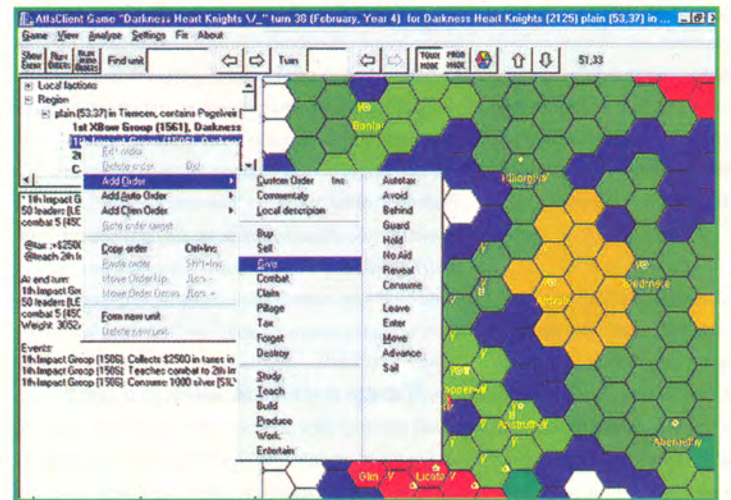
Изучив обстановку, вы захотите отдать приказы своим войскам. Для этого щелкните правой кнопкой мышки по отряду, которому вы хотите отдать приказ. На экране появится всплывающее меню. Сейчас нас интересует только пункт **Add Order** — наведите мышиный курсор на этот пункт. На экране появится еще одно окно, в нем будет перечень всех команд. Вам остается только выбрать нужную команду. Не надо заботиться о правильности написания — клиент возьмет это на себя.

После того как вы отдали все необходимые приказы, просто нажмите на клавишу **F2**, и файл приказа будет готов. Вам останется только отправить его на игровой сервер.

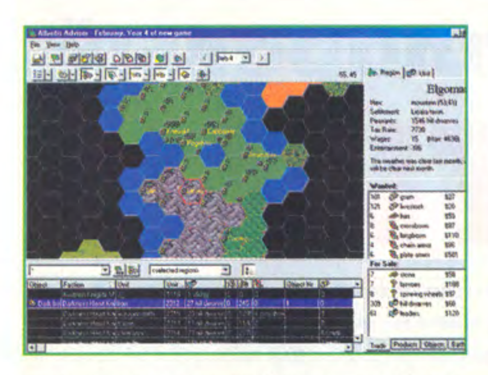
Atlantis Advisor

Advisor — еще один достойный представитель программ-клиентов. Графическое оформление — просто супер. Автор этой программы **(Gnawer)** очень хорошо проработал все, что связано с визуальным рядом. Про начинку, впрочем, он тоже не забыл. И хотя данный клиент чуть сложнее в освоении, чем AtlaClient, но все это компенсируется удобством отображения информации о регионах и отрядах.

Используя настройки, вы можете подогнать "Адвизор" под свой вкус. Чтобы сразу понимать, где друг, а где враг, вы можете назначить каждой фракции свой цвет. Обозначив своих врагов красным, вы всегда безошибочно и с первого взгляда определите, есть ли противники в данном регионе.



Так же, как и AtlaClient, Advisor позволяет отдавать приказы отрядам по средствам меню. На мой взгляд, здесь это

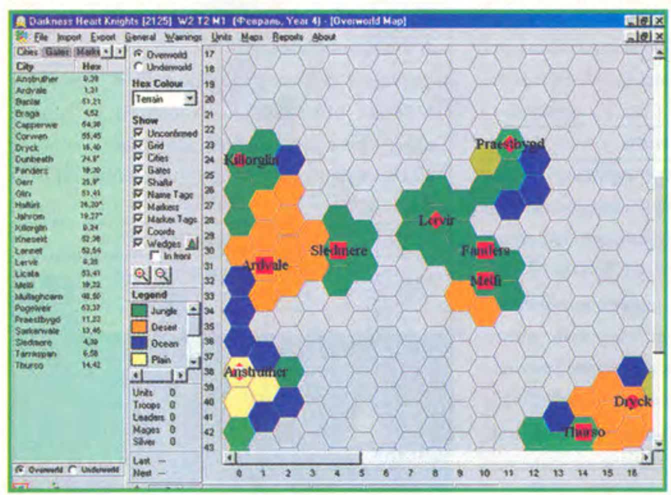


сделано не так очевидно. Впрочем, поработав с программой некоторое время, вы привыкнете к новой системе и уже не будете чертыхаться, соображая, как отдать ту или иную команду. Особенно мне понравилось, как выполнено передвижение отрядов. Ни один из клиентов не имеет более удобного меню передвижения. Вы никогда не запутаетесь и всегда будете видеть, сколько ходов осталось у ваших подопечных.

Если же вы уже хорошо знаете правила игры, Advisor предоставит вам возможность вводить все команды вручную. При этом самому нужно следить за соблюдением правильности синтаксиса команд (клиент не имеет функции проверки).

Atlantis Crystal Ball

Это — самый мощный из всех существующих клиентов для "Атлантиса". Он обладает огромным количеством самых разнообразных функций. Автор этой программы (**Eggman**) вложил в утилиту все навороты, какие только можно себе представить. Но при этом "Кристал" и самый сложный в освоении клиент.



Многих отпугивает то, что приложение англоязычно. Но этого бояться совсем не стоит. Лучше прочитайте правила игры и повнимательнее приглядитесь ко всем надписям. Ну что? Все надписи выстроены в определенную систему, и значение каждого пункта понятно даже для того, кто владеет английским очень плохо.

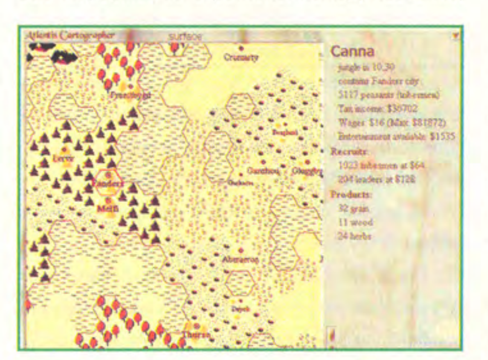
ACB по своим возможностям значительно превосходит все описанные выше клиенты. Стоит только два раза щелкнуть левой кнопкой мыши по городу или по любому другому региону, как перед вами появится полная информация о них. Вы можете сказать, что это умеют делать и другие клиенты. Да, делают, но как... Просто вываливают на вас информацию, и только некоторые из клиентов дают возможность отображать ее в нужном вам порядке, да и то делают это не очень хорошо. ACB, в свою очередь, имеет гибкую систему настроек вывода информации на экран. Вы можете упорядочить все отряды по их номерам, вывести список всех фракций, присутствующих в этом регионе, отсортировать отряды по количеству человек и так далее.

Самое важное достоинство "Кристала" состоит в том, что он сам может следить за перемещением как отдельных фракций, так и отрядов. Эта функция абсолютно незаменима во время ведения войны. Представьте такую ситуацию: ваша фракция разрослась, вы контролируете большой участок Мира. Соответственно, под вашим руководством будет находиться очень большое число отрядов. Даже простое управление ими займет значительное время, а во время войны вам будет необходимо следить еще и за перемещениями сил противника. Чтобы это не отнимало много времени, в клиенте предусмотрена функция **Warning**. Указав в меню **Set Global Warnings** все фракции и отряды, о присутствии которых вы хотите иметь информацию, можете спокойно заниматься своими делами. Как только на вашу территорию войдет отряд, внесенный в "черный список", — клиент вас сразу же об этом проинформирует. Правильное использование этой возможности сохранит вам не только время, но и жизни ваших подданных.

Клиент не позволяет автоматически вводить команды, как это делает AtlaClient, здесь все команды нужно вводить вручную. На мой взгляд, это является серьезным недостатком, который отпугнет от программы новичков. Если же не принимать это во внимание, программа выполнена на твердую пятерку. И если вы начнете пользоваться ей, то вряд ли откажетесь от нее в будущем.

Atlantis Cartographer

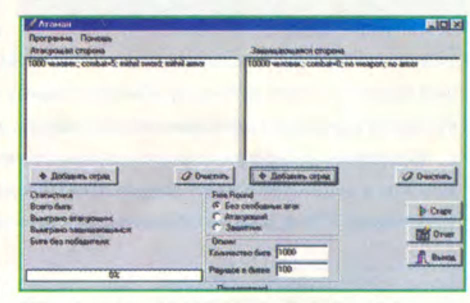
Программа не является клиентом в полном смысле этого слова. Atlantis Cartographer предназначен для отображения данных о географии мира. Утилита показывает всю информацию о регионе: номер, название, количество продукции, которую можно произвести в этом регионе, и так далее.



Многие из игроков на вопрос "для чего вы используете эту программу? Карту ведь показывает любой клиент..." отвечают: "просто очень красиво, и все!". Действительно, если сравнивать то, как рисуют карту клиенты для "Атлантиса", и как рисует карту AC, сравнение будет не в пользу клиентов.

Ataman of Atlantis

Очень маленькая программа. Автор (**Proisk**) постарался помочь игрокам избежать ненужных потерь в битвах. В результате появилось это приложение. Оно предназначено для того, чтобы игрок мог сам смоделировать исход битвы.



От вас требуется лишь указать, сколько человек будет на стороне атакующей армии и как они будут вооружены. То же самое нужно указать и про другую сторону. Все. Нажав на кнопку **"Старт"**, мы узнаем результат битвы.

Хочу заметить, что полностью полагаться на эту программу не стоит. Хоть она и написана на основе движка игры (той его части, которая отвечает за расчет сражения), но в реальной игре результат может оказаться другим. Это не недостаток программы. Просто в игре на исход боя могут повлиять различные факторы. Хотя перед боем все равно не помешает запустить "Атамана" и посмотреть, что же нас может ожидать.



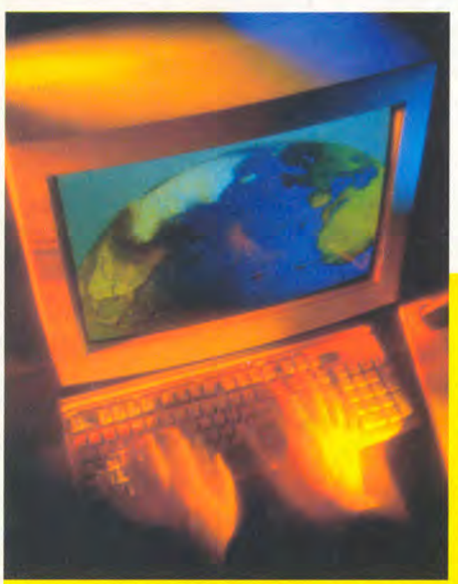
Я рассказал вам о тех программах, которые должны входить в "джентльменский набор" любого игрока в "Атлантис". У вас может возникнуть вопрос, а почему бы не выбрать себе один клиент и не пользоваться им, зачем нужны все эти дополнительные программы? Каждая из этих программ обладает определенными возможностями, которые отсутствуют у других подобных программ. Если вы научитесь использовать всех их в связке — успех в игре вам гарантирован.

Все сказанное выше — всего лишь мое скромное мнение, я не претендую на то, чтобы вы считали эту статью истиной в последней инстанции. На свете существует еще много программ-клиентов, которые я не видел. Может быть, некоторые из вас предпочтут совсем другие программы или же сами напишут программу-клиент. Все в ваших руках.

P.S. Описанные в этой статье программы вы можете взять на сайте игры "Атлантис" (*http://atlantis.dsnlab.com.ru*). ■

Илья "Orange" Викторов (orange@igromania.ru)

Десятидолларовый хостинг



В четвертом номере "Мании" за этот год мы уже обращались к проблеме публикации веб-сайтов. Речь шла о бесплатном размещении файлов на серверах. Однако бесплатный хостинг подходит разве что для простенькой домашней странички. Единственное его достоинство — бесплатность, в остальном же — сплошные ограничения.

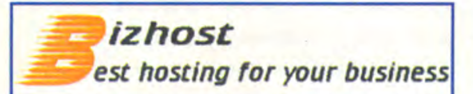
Для любого более-менее серьезного веб-проекта, особенно коммерческого, требуется надежный сервер, а за него надо платить... Смею предположить, что немногие из наших читателей могут выкладывать по 100 условных единиц в месяц на поддержание своего сайта. Однако существует возможность за умеренную плату (до 10 долларов в месяц плюс от 10 до 30 долларов за регистрацию домена) пользоваться услугами профессионального хостера. За эти деньги вы получите круглосуточную поддержку и гарантию того, что с вашего сайта можно будет без проблем скачать нужный файл. Плюс к этому не будет глупостей с удалением mp3-файлов, принудительной рекламы на главной странице и невозможности использовать скрипты.

В данном обзоре мы рассмотрим отечественные компании, предоставляющие дисковое пространство за умеренную плату. Все эти компании имеют лицензию Минсвязи и предлагают качественные услуги. Естественно, обеспечена поддержка CGI, доступ через FTP и, в ряде случаев, собственный почтовый сервис. В обзор включены только услуги стоимостью менее 10 долларов.

www.nik.ru

Владельцы этого сервера предлагают несколько тарифных планов: "Весна" (за $3.99 предлагается поддержка DNS, 50 Мб дискового пространства, директория cgi-bin, 5 почтовых аккаунтов с неограниченным количеством адресов), "Лидер" (200 Мб, 15 почтовых ящиков, cgi-bin, и все это за $9.60), "Эконом" (20 Мб, 3 почтовых ящика с 15 адресами, WAP, SSI, ведение статистики (Webalizer и Analog), ежедневная архивация данных. Стоимость — 5 долларов в месяц + 4 доллара за поддержку CGI).

www.bizhost.ru



Тарифный план "Лайт" — за $8.95 в месяц (либо $7.60 при оплате за два года вперед) предоставляется 200 мегов на диске, неограниченный трафик, регистрация домена за $14 (при оплате на год вперед домен зарегистрируют бесплатно), бесплатная поддержка домена, 15 POP3 ящиков с неограниченным количеством адресов, Perl 5, PHP 4.0, базы данных mySQL, служба CRON (запуск скриптов на сервере в определенное время), SSI, WAP, шесть поддоменов вида **поддомен.домен.ru** и гибкая система скидок.

www.tetrahost.ru

Имеется только один "доступный" тарифный план: $8.95 в месяц с предоставлением 200 Мб, 6 поддоменов, 15 почтовых ящиков, PHP, CGI, MySQL, SSI, WAP, Crontab, архивирования данных, доступа к почте через web-интерфейс (естественно, не исключает доступа с помощью почтового клиента), доступа к логам.

www.users.ru

Тарифный план "Редирект" является самым дешевым (2 доллара) и позволяет разместить на сервере один html-файл и перенаправление на любую другую страницу.

"Минимум" — 10 Мб на диске, директория cgi-bin, доступ через FTP, один почтовый ящик с неограниченным количеством адресов и — самое обидное — ограничение трафика до 0.5 Гб. За эти услуги придется раскошелиться на 4 доллара ежемесячно.

"Старт" — 50 Мб, 10 почтовых ящиков и неограниченный трафик, стоимость — $6.

"Эконом" — за 9 долларей 100 Мб, 10 почтовых ящиков, неограниченный трафик.

www.asv-hosting.ru

Тарифный план "Мини" — за 4 доллара дадут 2 мегабайта, 0.4 Гб трафика, один почтовый ящик с неограниченным количеством адресов, выделенный IP-адрес и ежедневный BackUp.

Тарифный план "Старт" — шесть баксов в месяц, 10 Мб на диске, ограничение трафика 0.5 Гб, 5 почтовых ящиков, панель управления сайтом, доступ к файлам и почте через веб-интерфейс, поддержку CGI (включая предустановленные бесплатные скрипты), статистику посещений, возможность установки пароля на любую директорию, SSI, PHP4 и одну рассылку. Единственное "но" — услуги надо оплатить минимум на год вперед, что будет стоить около 50-60 долларов.

www.mastak.ru

Имеется два тарифных плана: "Малый Сервер" за 5 долларов (5 Мб, 5 Гб трафика, почтовый ящик, возможность производить рассылку, директория cgi-bin, поддержка PHP и ведение статистики при помощи Webalizer) и "Малый Сервер Плюс" за 10 долларов (10 Мб на диске и 10 Гб трафика, остальное — аналогично).

www.mtw.ru



Предоставляют UNIX-хостинг за 9 долларов ежемесячно. Семьдесят пять мегабайт дискового пространства, неограниченный трафик, 3 почтовых ящика с неограниченным количеством адресов, PHP3, PHP4, SSI, WAP, доступ через FTP и через web-интерфейс, ведение статистики HTTP Analyze, SpyLog, доступ к логам, поддержка редактора FrontPage 2000 и ежедневная ар-

хивация данных. Директория CGI отсутствует, что компенсируется наличием предустановленных скриптов.

www.gotovo.ru



По тарифному плану "Персональный" ($8.95) можно получить 100 мегабайт, бесплатно зарегистрировать домен в зонах **.com.ru**, **.net.ru**, **.org.ru**, **.msk.ru**, **.spb.ru**, **.pp.ru** либо в зоне **.ru** (и в дальнейшем платить за него по 14 долларов в год), шесть поддоменов, FTP, CGI, SSI, PHP, Perl 5, три базы данных mySQL и неограниченное количество почтовых адресов (не ящиков!). Возможна оплата по кредитной карте.

www.highway.ru

Тарифный план "Пятерочка" — пять метров за пять условных единиц, два почтовых ящика, панель управления сайтом, веб-интерфейс, доступ через FTP, поддержка SSI и ежедневная архивация данных.

www.majordomo.ru



Тарифный план "Mail" — за 4 доллара вам предоставят всего 3 мегабайта, пять почтовых ящиков, панель управления сайтом и управление через SSI.

Тарифный план "Mini" аналогичен предыдущему, но стоит 6 долларов, да и места дают не 3, а 20 Мб, плюс поддержку PHP.

План "Smart" — за десять тугриков вам дадут 30 Мб, бесплатный домен в любой зоне на год (дальше придется доплачивать), один поддомен, семь почтовых ящиков, CGI, MySQL и WAP.

www.zenon.ru

Здесь нас интересует тарифный план "Экономный" — 7 долларов ежемесячно (при оплате вперед за несколько месяцев предоставляется скидка), 50 Мб на диске, неограниченный трафик, льготный DialUp тариф, если это необходимо, доступ к сайту через FTP и через web-интерфейс, один почтовый ящик вида ***postmaster@домен.ru*** с неограниченным количеством адресов (все письма будут приходить на него), CGI, SSI.

www.corbina.ru

За 10 долларов в месяц вы получите 10 мегабайт дискового пространства с неограниченным трафиком, поддержку стандартных скриптов, ведение статистики Webalizer, PHP3, PHP4, MySQL, SSI, доступ к логам, FTP-доступ и возможность использования скриптов, написанных на Perl 5.

■ ■ ■

Что имеем в результате? Множество вариантов, способных удовлетворить любого сайтовладельца. Что выбрать? Это зависит от ваших требований и от предназначения сайта. Чисто информационный ресурс (только html и немного графики, возможно, немного скриптов) вполне реально уместить в пару мегабайт, и еще место останется, так что для такого сайта оптимальным вариантом будет Highway с пятью метрами за пять долларов или Majordomo (3 Мб за $4), "Малый Сервер" на **mastak.ru** за те же 5 у.е. или минимальный вариант, предлагаемый Asv-hosting, — тарифный план "Мини" и 2 мегабайта на диске.

Если вы планируете размещать на сайте файлы, потребуется побольше места. 50 Мб на **zenon**'е, еще 50 на **nik.ru** (за смехотворную плату в 4 доллара), 75 на **mtw.ru**, а то и целых сто на **gotovo.ru** или **users.ru**. Для более-менее раскрученного сайта не рекомендуется хостинг с ограниченным трафиком — высокая посещаемость будет не в радость, если за нее придется доплачивать. В целях экономии также вполне можно отказаться от поддержки CGI, SSI, WAP, если вам это не нужно.

И напоследок нельзя не заметить, что окончательный выбор зависит не только от предоставляемых услуг, но и от их качества — от стабильности серверов, пропускной способности каналов и оперативности служб техподдержки. Выяснить, что же вам лучше всего подходит, можно только на собственном опыте, так что сравнивайте, выбирайте. Крепкого вам коннекта и высокой посещаемости. ■

Словарик

Хостинг — предоставление определенной компанией (хостером или хостинг-провайдером) места на сервере для вашего сайта.

Домен — адрес сайта. Домены могут быть первого, второго, третьего и т.д. уровней, например, **www.ru** — домен первого уровня, закрепленный за Российской Федерацией, **www.igromania.ru** — домен второго уровня, **rpg.igromania.ru** — третьего уровня. Доменные имена второго уровня регистрируются специальными организациями, координирующими распределение доменных имен. Доменные имена третьего уровня может зарегистрировать администратор соответствующего доменного имени второго уровня. Чтобы получить домен первого уровня, достаточно всего лишь основать собственное государство. :)

DNS — Domain Name Service — иерархическая база данных, содержащая информацию об именах серверов Интернета и позволяющая по имени системы определить ее IP-адрес

Веб-сайт — совокупность веб-страниц, объединенных по смыслу, имеющих общую структуру и навигацию.

Клиент — компьютер, с которого осуществляется доступ к серверу с целью обмена или получения информации.

Сервер — компьютерная система, к которой возможен удаленный доступ с целью обмена информацией.

Базы данных — программное обеспечение, предназначенное для организации хранения информации и доступа к ней. Используются при создании программного обеспечения для систем управления веб-сайтом. Управление БД осуществляется при помощи Системы Управления Базами Данных (СУБД).

Протокол передачи данных — набор правил, которым следуют компьютеры и программы при обмене информацией.

IP — основной протокол, обеспечивающий коммуникации в Сети.

IP-адрес — это уникальный адрес компьютера в Сети, состоит из четырех чисел в диапазоне от 0 до 255.

Панель управления сайтом — веб-страница, позволяющая управлять файлами, хранящимися в вашей директории на сервере, без использования специальных программ.

Скрипт — программа, написанная на каком-либо языке программирования для взаимодействия клиента с сервером.

FTP — File Transfer Protocol — протокол передачи файлов с одного компьютера на другой, от клиента к серверу. Для работы с FTP вам потребуется специальная программа (FTP-клиент) и поддержка этого протокола сервером.

SSI — Server Side Instructions — команды, вставляемые в html-код и служащие для передачи указаний серверу. Используется для быстрого редактирования страниц.

CGI — расшифровывается как Common Gateway Interface — интерфейс, позволяющий взаимодействовать программам клиента с программами, запущенными на сервере.

PHP — язык программирования, предназначенный для разработки скриптов. На данный момент является наиболее популярным языков для создания сложных веб-проектов.

Perl — язык программирования. Программы, написанные на Perl, запускаются на стороне сервера. В основном применяется на UNIX-ориентированных серверах. Применяется для обеспечения доступа к базам данных, создания динамических страничек.

Илья "Orange" Викторов (orange@igromania.ru)

Интересное в сети

www.archive.org

Начнем, пожалуй, с самого глобального проекта в сегодняшнем обзоре. Глобальном во всем планах, например в плане объема — все содержимое этого сервера занимает 100 терабайт или сто тысяч гигабайт (вдумайтесь!). Такие масштабы, впрочем, неудивительны, ведь перед вами не что иное, как полнейшая история всего Интернета. Архив обновлений абсолютно всех сайтов, от огромных серверов типа microsoft.com до домашних страничек-однодневок. Вы можете посмотреть, как выглядел тот или иной ресурс, скажем, три года назад, а то и больше. Кроме того, на сервере содержатся архивы конференций Usenet, тематические разделы (например, подборка сайтов, появившихся после приснопамятного 11 сентября) плюс огромное количество материалов по истории развития мировых сетей.

http://childrecords.km.ru

Те, кому посчастливилось родиться и вырасти в эпоху загнивающего социализма, разливного лимонада "Буратино" по 3 копейки, наверное, помнят пластинки с детскими сказками. Ставили запиленный винил с логотипом студии "Мелодия" на серебристую "Вегу" с усилителем "Амфитрон" и огромными колонками (предел мечтаний и показатель благосостояния семьи в те времена) и... "Хочешь, я расскажу тебе сказку? хрррр... Хочешь, я расскажу тебе сказку? хрррр... Хочешь, я расскажу тебе сказку..." Теперь же пластинки не в ходу и используются только маньяками-аудиофилами и приличными ди-джеями. Как народ сейчас предпочитает хранить и слушать музыку? Правильно, в mp3! А на сайте "Детская Сказка.mp3" вы можете найти многие любимые записи, подрубить свою Audigy к усилителю "Амфитрон" с огромными колонками, налить в граненый стакан лимонада "Буратино" и вспомнить детство золотое.

www.moline.ru

Раз уж речь зашла о звуке, позвольте в очередной раз толкнуть свою любимую тему и



вспомнить еще один музыкальный ресурс. Будет ли он интересен начинающим, точно сказать не могу, а вот для "продвинутых" музыкантов он придется очень кстати. Где еще вы сможете найти русскоязычные обзоры всех новинок электронно-музыкальной индустрии? Синтезаторы, сэмплеры, драм-машины, процессоры эффектов, ди-джейские пульты, звуковые карты, редакторы, секвенсеры и плагины к ним... Обо всем этом можно почитать, кое-что скачать, узнать адрес, где можно расстаться с парой тысяч зеленых президентов за приглянувшуюся железку. Плюс куча ссылок, несколько форумов, доска объявлений и обновляемый список средних цен на профессиональное музыкальное оборудование.

www.ruskeys.net



И снова о музыке, точнее, о музыкальных инструментах. Теперь о продукции отечественных "почтовых ящиков", производивших наряду с ядерными бомбами и биологическим оружием разные экспериментальные приборы, предназначенные для извлечения звуков. Советские микросхемы, как известно, самые большие в мире, то же самое можно сказать о советских синтезаторах. Какая-нибудь "Электроника" 78 года выпуска в деревянном корпусе, весящая 25 кг, издает потрясающие космические звуки, которые ни один современный "Роланд" или ресторанная "Ямаха" не родит никогда, а в судорогах загнется, трясясь всеми виртуально-аналоговыми осцилляторами и высокочастотными фильтрами. Звучание этих инструментов знакомо всем по старым фантастическим фильмам, особенно по тем, саундтреки к которым писал **Эдуард Артемьев**.

На этом сайте вы можете ознакомиться с описаниями практически всех отечественных синтезаторов и электроорганов, скачать звуки, сделанные с их помощью, и даже приобрести какой-нибудь экземпляр по очень низкой цене.

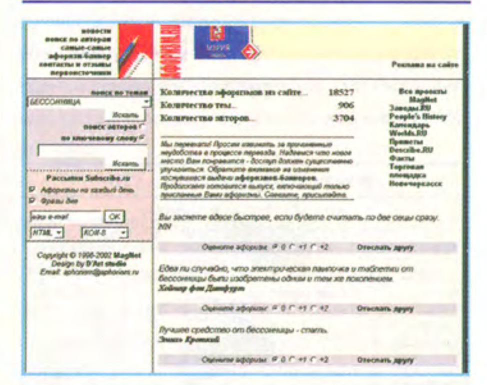
www.goa.ru

И еще немного о музыке, и снова об электронной. На этот раз о самом ее загадочном направлении, известном как транс. Обзоры по-



следних клубных мероприятий с кучей фотографий, впечатления авторов от новых альбомов, интервью с музыкантами, множество текстов и графики психоделического толка, большая база данных по альбомам и лейблам и, конечно же, конференции, ссылки и прочие атрибуты любого серьезного сайта.

www.aphorism.ru



Как сказал один из наших сотрудников — "Отсюда хорошо брать эпиграфы". Не могу не согласиться. Мудрые и не очень изречения более чем тысячи разнообразных известных людей, от Муссолини до Льва Толстого. Афоризмы рассортированы по темам, либо по авторам. Сам сайт сделан с юмором, например, если зайти на него поздно ночью, вам предложат подборку изречений на тему бессонницы.

www.ufomillenium.agava.ru

Один из самых популярных уфологических ресурсов. Библиотека научных и любительских материалов, посвященных уфологии и астрономии, наблюдения очевидцев, лично встречавших зеленых человечков, официальные материалы о наблюдениях, посадках и авариях НЛО, обмен мнениями, юмор "на тему", несколько флеш-игрушек, форум и подборка ссылок.

www.donos.ru

Вам без причины сократили зарплату? Нахамили в магазине и наступили на руку, когда вы возвращались из бара? Начальник грузит вас бессмысленными заданиями, а по вечерам домогается? Преподаватель требует банку тушенки и



бутылку шампанского за "удовл."? Работодатели кинули на деньги и нецензурно обругали? Можно, памятуя о славном сталинском времени, настрочить донос на Лубянку. Однако сомневаюсь, что его вообще кто-то прочитает. Что же делать, если старые обиды не дают покоя? Не стоит обивать пороги в местном отделении доблестной милиции или плакаться в заштопанные жилетки бабушек у подъезда, достаточно зайти на donos.ru и выразить свое справедливое негодование. Также рекомендуется почитать чужие доносы, дабы не угодить в будущем к какому-нибудь шибко нехорошему начальнику. Своего рода всенародный черный список получается. Сайт выполнен в виде конференций, и бывает забавно наблюдать, как представители "очерненных" организаций пытаются оправдываться перед возмущенной общественностью.

www.ezhe.ru/vgik

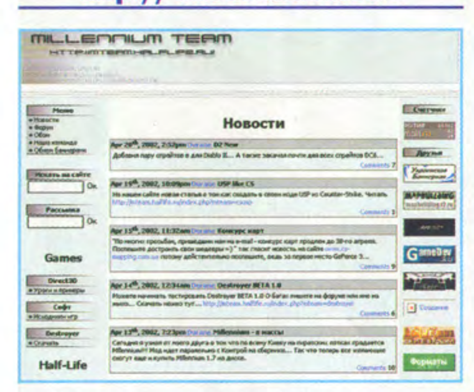
Онлайновая библиотека ВГИКа. База данных по отечественным сценариям и всевозможной кинолитературе. Список непоставленных



сценариев, которые можно при желании купить, и доска объявлений, где можно при желании найти себе работу.

Игровые ссылки

http:// mteam.halflife.ru



Специализированный сайт, посвященный созданию модов для **Half-Life**, подробно описаны процессы создания как отдельных элементов модификации (например, изменение характеристик оружия, создание собственного интерфейса), так и общей концепции модифицирования. Работу над модом условно можно разделить на разработку сюжета, программирование, трехмерку (создание карт и моделей), двухмерку (создание текстур, спрайтов и элементов интерфейса) и озвучку. Каждой области посвящен отдельный раздел на сайте. Кроме того, имеется форум по каждой из тем. Сайт постоянно обновляется, так что советую регулярно посещать.

http://thevats.vault13.net

Еще один ресурс, предназначенный для тех, кому мало стандартных возможностей игры.



Сайт посвящен разработке модификаций для серии **Fallout**, от первого до **Tactics**, и освещает все аспекты данного рода креативной деятельности.

http://gta.by.ru



GTA 2 — это зло, и зло немалое. Закончился рабочий день, все собираются домой, и вдруг у кого-то проскакивает идея взять пивка и поиграть по сетке в "ГэТэА", ну, часок-другой. Как правило, процесс растягивается до утра, и сознательные сотрудники, которые ночью спокойно спят дома, утром застают сотрудников несознательных спящими на рабочих местах в сидячем положении. Так к чему это я... А к тому, что на первый взгляд простая аркадная игрушка по сложности, азарту и веселью не уступает монстрам типа **CS** или **Q3**. По количеству дополнений (дополнительные карты, города, миссии, машины, модификации) тоже приближается к ветеранам. А на вышеназванном сайте все это есть, плюс куча статей на самые разные темы, советы по прохождению сингла и тактика сетевой игры, а также отдельный раздел, посвященный **GTA3**.

http://3dmr.gamedesign.net

Один из самых больших архивов синглплеерных карт для популярных 3D Action'ов. Довольно редкое явление в эпоху повального увлечения мультиплеером. К сожалению, сайт не обновляется уже около двух лет, однако ссылки на карты работают исправно. Каждая карта (а их в архиве около тысячи) снабжена подробным обзором



от авторов сайта, подборкой скриншотов и рейтингов (не всегда, правда, справедливым — иногда откровенной ерунде ставят оценку Perfect).

www.cscentral.com/fun/menus

Если вам надоел стандартный интерфейс **Counter-Strike**, никто не мешает вам поменять оформление по своему вкусу. На данном сайте находится большая подборка альтернативных вариантов оформления главного меню игры. ■



Стандартные коды

B-Hunter

Прямо во время геймплея вводите следующее:
labat — поменять машину на The Bat.
ladqd — включить режим неуязвимости.
lakfa — дать все оружие и полный боекомплект.

Disciples: Sacred Lands

Во время игры нажимайте Enter и вводите коды:
Givememoney — дать 5000 маны и столько же золота.
Givemeanotherchance — воскресить все погибшие юниты при условии, что есть еще хоть кто-то живой.
Letmemove — возможность продолжать движение.
Makemestronger — восстановить здоровье.
Nowicanseeyou — открыть всю карту.
Nobodycanbeatme — мгновенная победа.
Wouldyou? — альянс со всеми сторонами.

Dungeon Siege

В процессе геймплея нажмите Enter и вводите:
+zool — неуязвимость.
+drdeath — максимальные повреждения.
+sixdemonbag — добавить по 150 единиц ко всем параметрам.
+loefervision — отключить туман.
+xrayvision — убрать текстуры.
+checksinthemail — дать много золота.
Для выключения перечисленных выше кодов набирайте то же самое, только со знаком "-".

Ghost Recon

Находясь в игре, нажимайте Enter на цифровой клавиатуре и вводите:
Autowin — выиграть миссию.
Autolose — проиграть миссию.
Unlockheros — открыть персонажей-героев.
Superman — неуязвимость для себя.
Teamsuperman — неуязвимость для всей команды.
Shadow — невидимость для себя.
Teamshadow — невидимость для всей команды.
Run — увеличить скорость.
Refill — обновить инвентарь.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Для того чтобы открыть консоль, во время игры нажмите Shift + ~. В появившемся окне введите Devmapall и получите доступ к следующим кодам:
God — режим Горца.
Noclip — режим духа.
Notarget — невидимость.
Give all — все оружие и полный инвентарь.
Give health — восстановить здоровье.
Give armor — дать 100% брони.
Give ammo — пополнить боезапас.
Kill — харакири по-джедаевски.


▲ Битвы на мечах стали намного эффектнее, особенно в мультиплеере.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Поставьте игру на паузу и в разделе Cheat codes в меню Options набирайте следующее:
Backdoor — включить режим кодов.
После этого набирайте все остальное.
Roadtrip — выбор уровня.
Yohomies — все персонажи.

Шестнадцатиричные коды

F.A. Premier League Manager 2002

Откройте вашу сохраненную игру в любом шестнадцатиричном редакторе. Ищите строку E296F0. Заменив значения в ней на 00 00 00 80 74 D2 CA 41, получите 900000000 американских буказоидов.

Global Operations

С этой игрушкой все не так-то просто. Во-первых, при попытке выйти в Windows и при дальнейшем возвращении в игру она вырубает миссию, которую вы начали, и возвращает вас в экран Main menu. Во-вторых, изменения сразу же после возвращения в игру исчезают, как будто их не было вовсе. В-третьих, чтобы изменения получили физический, а в нашем случае материально-денежный вид, необходимо кого-то убить, то есть изменить их реальное, бывшее до изменения количество.

Так что последовательность такая. Вы загружаете игру и создаете новую. Выбираете класс персонажа (соответственное ему количество денег) и выходите в Windows. Изменяете параметр и сразу же его замораживаете. Возвращаетесь в игру и создаете новую игру. Первый раз покупаете минимум, убиваете кого-нибудь в игре (только желательно врага!) и сами умираете. После этих нехитрых манипуляций все должно получиться. А сами адреса денег вот: 0218B908, 0218B93A, 0220FB68.

Heroes of Might and Magic IV

0373BC98, 0372AFE8 — золото.
0373BC9B, 0373BC9C — дерево.
0373BCA5, 0373BCA7, 0373BCA8 — сера.
0373BCAD, 0373BCAF, 0373BCB0 — драгоценные камни.
03730A43, 0373BCA1, 0373BCA3, 0373BCA4 — кристаллы.
0373BC9D, 0373BC9F, 0373BCA0 — камень.
0373BCA9, 0373BCAB, 0373BCAC — ртуть.

Если эти адреса не работают, попробуйте использовать программу Artmoney, которая (по моему профессиональному мнению) должна быть у каждого геймера-взломщика. В ней есть один гениальный пункт: автоизменение адресов. Достаточно найти один какой-нибудь новый, выбрать его, выделить все остальные и кликнуть на этот пункт, как все адреса автоматически изменятся на те, в которых содержатся значения того или иного ресурса. Очень удобно при использовании большого количества параметров в случае игры с динамически обновляемой памятью.

Игровые ресурсы

Ghost Recon

<Каталог игры>\Data\Save — сохраненные игры и конфиг каждой кампании.
<Каталог игры>\Data\Shell\Art — текстуры интерфейса и иконок в формате *.rsb.
<Каталог игры>\Data\Shell\Strings.txt — элементы "русификации".
<Каталог игры>\Data\Video — рекламные, вступительный и конечный видеоролики.
<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Kits — в этой папке лежат некоторые настройки персонажей, оружия, предметов и прочих элементов. Все открывается стандартным "Блокнотом".
<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Map — карты миссий, разбитые по их номерам.
<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Mission — а здесь сами миссии, открываемые и изменяемые штатным, прилагающимся к игре редактором.
<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Sound — звуки, разбросанные по подкаталогам. Проблем с разбором не возникнет.
<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Textures — различные текстурки во все том же формате *.rsb.
<Каталог игры>\Data\Mods\Origmiss\Video — видеоролики, встречаемые на разных этапах игры.

А вот в основном каталоге игры вы найдете несколько файлов, написанных на новом языке гипертекста XML. Это файлы best_times.xml, options.xml, unlocked_heroes.xml, unlocked_missions.xml. И если первые два не представляют особого интереса, то вот последние могут заинтересовать. Дополнив их по аналогии с уже имеющимися строками, можно получить новых персонажей-героев и открыть миссии.


▲ А колеса-то у машины все равно кривые!

Global Operations

<Каталог игры>\Globalops — текстовые файлы с расширением .cfg, находящиеся в этой папке, могут представить некоторый интерес.

<Каталог игры>\Globalops\attributes — а в этой папке текстовые файлы гораздо интереснее, особенно файлы AI.txt и singleplayer.txt.

<Каталог игры>\Globalops\clientstats\images — картинки интерфейса, включая иконки предметов и оружия.

<Каталог игры>\Globalops\Music — несколько музыкальных композиций.

<Каталог игры>\Globalops\Profile — созданные профили и конфигурации их.

<Каталог игры>\Globalops\Sounds — звуки, разбитые для удобства по поддиректориям.

<Каталог игры>\Go.bik — стартовый ролик в формате *.bik.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Смотрю я, смотрю на игровой рынок и удивляюсь: когда нас перестанут кормить игрушками на движке Quake 3? Впрочем, качественные игры всегда привлекают, вспомните хотя бы небезызвестный Return to Castle Wolfenstein. Не буду ничего говорить о красоте "Джедая", однако ресурсы можно и повытаскивать. Опять Quake 3, опять .pk3.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\cfg — всеразличные файлы конфигурации.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Demos — демки, записанные на движке игры.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Fonts — немного шрифтов.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Gfx — много текстур.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Levelshots — немного скриптовых картинок.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Menu — еще немного текстур.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Models — модельки вместе с их текстурами.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Music — вся игровая музыка, разбитая по уровневому принципу.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Sound — то же самое со звуком.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets0.pk3\Textures — очень много текстур, разбитых по папкам по самым различным критериям.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets1.pk3\Sound — еще одна папка со звуками.

<Каталог игры>\Gamedata\Base\assets1.pk3\Ui\Assets — немного текстур элементов интерфейса.

Антиквариат

War Inc.

Во время игры нажмите Alt и введите WAR. Получите доступ к кодам. В игре вводите:

Togglefog — убрать туман войны.
Viewmap — показать всю карту.
Lockandload — перезарядка для всех юнитов (включая все вражеские).
Quickbuild — быстрое строительство.
Autowin — быстрая победа.
Moremoney — добавить денег и ресурсов.
Godmode — неуязвимость для всех ваших юнитов.
Loadunits — возможность строить все юниты и здания.

X-Com 3: Apocalypse

В любом шестнадцатиричном редакторе откройте вашу сохраненную игру (только не ту, которая была сохранена в тактическом режиме) и по адресу 33D40 измените значения байтов на FF FF FF. Получите порядка 17 миллионов кредиток.

Yoda Stories

Поставьте игру на паузу и вводите:

Force — получить Силу.
Object — получить все предметы.
Sabre — получить световой меч.
Blasters — получить все оружие.
Locater — получить сканер местности.

Zool

Во время игры введите goldfish и получите доступ к "горячим клавишам".

1 — делает вас неуязвимым на короткое время.
2 — телепортирует вас в конец уровня.
3 — пропуск уровня.

Также во время игры наберите streetlamp, и вы также получите доступ к "горячим клавишам".

+ — увеличить уровень.
— — понизить уровень.
1 — неуязвимость.
2 — потерять жизнь.
4 — начать уровень заново.

Easter Eggs

Icewind Dale

Здесь можно легко размножать ценные предметы, пользуясь возможностью редактирования партии в течение игры. Для этого достаточно нагрузить одного из героев особо ценным грузом, открыть характеристики героя и нажать кнопку Export, сохранив таким образом этого товарища. Затем открываем экран редактирования партии (необходимо, чтобы один слот был пустой) и создаем нового героя. При его создании жмем кнопку Import и загружаем героя, которого сохранили вначале. Инвентарь новорожденного по-прежнему наполнен ценными артефактами. Разгружаем, удаляем, при необходимости можно повторить. Таким же образом можно добавлять в любой момент игры новых героев. Например, для поддержки в особо сложной битве можно создать двойника самого прокачанного файтера или дополнительного мага.

GTA2

На втором уровне в самом центре города есть танк. Но он стоит на постаменте, и до него так просто не добраться. Для этого придется прыгать. Самым оптимальным вариантом для прыжка я считаю машину B-Type. Ловите ее или подобную по скорости и направляйтесь на территорию Деревенщин по дороге, на которой стоит автомастерская. После первого поворота направо, напротив въезда на территорию банды, есть автобусная остановка. За ней поворот между домами. Туда-то нам и надо. Заворачивайте и езжайте на крышу.





На крыше сверните налево и направляйтесь вниз по путям местного метрополитена. Когда они закончатся, на крыше последнего дома будет трамплин. Во время полета вам необходимо будет свернуть налево (относительно экрана) с таким расчетом, чтобы оказаться на крыше дома напротив. Из машины в полете можно выпрыгнуть, а саму ее пустить в расход. На постаменте рядом с домом, на который вы приземлитесь, и будет стоять танк. Осторожно прыгайте на него (на постамент, а не на танк) и садитесь. Приятных разрушений и сладких снов!



Tony Hawk's Pro Skater 3

Все пасхальные яички этой игры связаны с одной манипуляцией: прохождением всей игры и получением трех золотых медалей во всех турнирах в режиме карьеры. Эти нехитрые штуки нужно проделать n раз, причем все время разными скейтерами. Число n варьируется от 10 до 22. Эффекты самые разные: от банальных приколов до режима замедленного действия и лунной гравитации. Список приводить бессмысленно, пробуйте сами!

Над рубрикой "КОДекс" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" (GTA2, Tony Hawk's Pro Skater 3) — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). "Easter Eggs" (Icewind Dale) — or@nge (orange@igromania.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

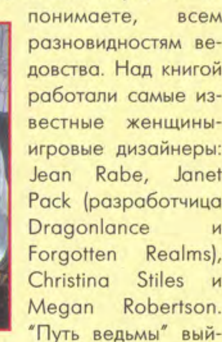
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

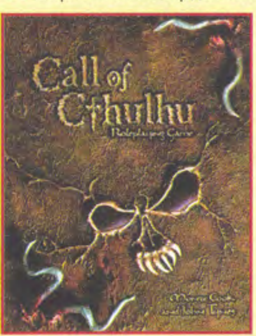
d20 system

Стив Джексон и Эндрю Хакард из *Steve Jackson Games* объявили о выпуске **Munchkin d20 Player's Handbook**, базовой книги d20-совместимого ролевого воплощения своего сенсационно успешного карточного собрата, а также аналога "манчкинского" руководства для **GURPS**. Под твердым переплетом этой иллюстрированной небезызвестным Джоном Коваличем 48-страничной книги найдут свое место и Наколенники Очарования, и Древний Разъяренный Плутониевый Дракон, и Бензопила Кровавого Расчленения, и, конечно же, Полуэльф-полудварф Супер-Манчкин Жрец-Вор с Цыпленком на Голове. В руководство, ориентировочная стоимость которого — $9.95, будут включены "манчкинские" классы, расы, заклинания... а также подсказки и приемы сломления воли даже самого уравновешенного и уверенного в себе Ведущего игры. Впрочем, игрокам радоваться недолго — Мастера-манчкины вскоре получат свою собственную книгу... Да и монстры — тоже.

Компания *Citizen Games* анонсировала новый d20-совместимый продукт — книгу **Way of the Witch**, посвященную, как вы понимаете, всем разновидностям ведовства. Над книгой работали самые известные женщины-игровые дизайнеры: Jean Rabe, Janet Pack (разработчица Dragonlance и Forgotten Realms), Christina Stiles и Megan Robertson. "Путь ведьмы" выйдет в августе 2002 и будет заполнен новыми заклинаниями, умениями, навыками и престиж-классами. Также нам обещают ритуалы, групповое произнесение заклинаний и море подробностей о жизни ведьм. Все это великолепие разместится на 128 страницах и будет стоить $19.95.



Свершилось то, о чем так долго грезили любители "страшных" приключений в целом и творчества Говарда Лавкрафта в частности. Новая d20-совместимая игра от Монте Кука и Джона Тайнса увидела свет! В 320-страничную книгу **Call of Ctulhu d20** вошло все, что нужно для игры: описание процедуры создания персонажей, различного рода тварей, магии, божеств, стартовые приключения в мрачном мире и многое, многое другое.



White Wolf Games

"Белые Волки" выпускают 2 полезных "вампирических" продукта. **Archons & Templars** — об агентах Камарильи и Шабаша. Они всегда были на задворках игрового мира, появляясь, как кавалерия, на подмогу городам, нуждавшимся в их помощи. Еще вторая редакция игры предлагала играть ими, но их возможности, способности и ограничения не были адекватно описаны. Этот недостаток и восполняет новая книга. **Vampire Dark Ages: Revised** — новая редакция средневековой версии **VtM**. Вместе с ней время действия игры движется вперед, к 1230 году, когда Долгая Ночь заканчивается и начинается Война Принцев, в которой враждующие вампирские лорды решают свои разногласия огнем, мечом и отравленным кинжалом.





Werewolf пополнится новым справочником **Tribebook Fianna** — книгой о потомках Оленя, племени кельтских воинов и бардов.

Игра **Exalted** обретает дополнение **The Dragon-Blooded** о декадентских благородных правителях далекой империи, в чьих жилах течет кровь Драконов.

Мир **Mage** будет расширен за счет **Tradition Book Euthanatos**. Эвтанатосы — беспринципные наемные убийцы, стремящиеся к всеобщему контролю.

Другие системы

Fast Forward Entertainment работает над ролевой игрой в жанре альтернативной сказочной истории **1492: Conquista del Magico**. Колумб начал свое путешествие через океан в 1492 и пересек Магическое Полушарие. По возвращении в Испанию он представил владыке Фердинанду посланника огромной эльфий-

Новости Magic: the Gathering

Главной новостью месяца можно считать преждевременный выход **спойлера Judgment** (см. на нашем компакте). Обычно, чтобы примерно ознакомиться со списком карт выходящего сета, ведущие магические сайты мира проводят шпионскую работу по подкупу художников, оформлявших новые карты, типографских работников, делавших первую пробную печать, и самой команды разработчиков. Однако в этот раз все было много проще: программисты бета-версии **Magic Online** случайно добавили карты нового сета в список уже существующих в игре карт. Через несколько часов ошибку исправили, но было уже поздно... Дата выхода релиза **Magic Online** по-прежнему неизвестна, а пререлиз **Judgment** должен случиться в конце мая.

В турнирной Магии главное событие — региональные чемпионаты Штатов и Канады. Все они состоялись в один день, 13-го апреля, и привлекли тысячи игроков. Думаю, что до выхода **Judgment** деклисты этих чемпионатов будут определяющими при подготовке к любому **Тип 2** турниру, а возможно, даже и после выхода нового сета (опять же, см. на нашем компакте). Чуть менее масштабным, но не менее значимым событием стал норвежский чемпионат, победа в котором досталась **Томасу Йохансену**.

В более близких нам странах также кипит турнирная жизнь: вторым Национальным чемпионом Украины стал **Андрей Рыбальченко**. Он также является и хорошим судьей, что довольно редкое сочетание для мага. Присоединяюсь к хору поздравляющих его с этой победой!

28 апреля в Москве завершился четвертый **Национальный Чемпионат России**. Титул национального чемпиона достался **Павлу Солянко**, обыгравшему в финале **Дмитрия Карманова**. Впервые за историю российской магии титул чемпиона — у москича. Что неудивительно при 7 игроках из Москвы, вышедших в четвертьфинал. Дмитрий, единственный немосквич в топ 8, представлял относительно новую плеяду питерских магов, пришедших на смену таким маститым игрокам, как Константин Фирсов и Сергей Норин. Поздравляем всех участников и, особенно, победителей! Деклисты топов этих чемпионатов вы, как всегда, можете найти на компакте.



ской нации, который поднес королю блестящие дары — меч и магический амулет. Игрокам предстоит стать исследователями и конкистадорами волшебного мира, открытого Колумбом. Перед ними предстанут новые континенты, населенные эльфами, дварфами, орками и троллями. Можно также путешествовать по Испании, Португалии, Англии и даже России — в поисках золота, магии и секретных знаний. Над книгой трудится известный в игровом мире дизайнер — Тимоти Браун, один из создателей вселенной Dark Sun. 320-страничная книга **1492** должна появиться в продаже в начале августа 2002.

Steve Jackson Games успешно проводит акцию **Powered by GURPS**, своеобразный "ответ Чемберлену", точнее — "Визардам" с их **d20 system**. Теперь продукты на механике **GURPS** практически свободно смогут производить сторонние разработчики. В число первых игр на известной механике попали **Transhuman Space** и **Conspiracy X**.

Идеолог игровой механики **Fuzion**, компания ***R.Talsorian Games***, объявила о выдаче новой лицензии на использование **Fuzion** маленькой английской компании ***Heresy Gaming***. Последняя работает над ролевой игрой в жанре темного индустриального мира по мотивам XIX в. **Victoriana**. По утверждению создателей, они взяли за основу реальную историю Викторианской Британии и украсили ее вымыслом.

Канадская компания ***Dream Pod 9*** объявила о выходе нового продукта для гибрида ролевой и тактической настольной игры **Gear Krieg**. Экран, защищающий ведущего игры от лукавых взглядов игроков, совмещен с приключением **Riddle of the Sphinx**, действие которого происходит в Египте. Отважным героям предстоит выяснить, что случилось с английскими офицерами, которые внезапно впали в ярость и начали действовать во вред интересам своей страны.

Что такое **Gear Krieg**? Это игра по альтернативной истории XX в. В 1920 г. английский ученый разрабатывает прототип "шагающей машины". В 1930 г. копируют ее конструкцию и используют в мирных экспериментах "Landwirtschaftlicher Arbeiter" ("Агроном"). В 1939 г. шагающие танки вторгаются на землю Польши...

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Games Workshop



GW держит свое слово: в мае в продажу поступает Книга Армий Хаоса **Warhammer FB**. Спецпредложение **Army Deal**, помимо самой книги, включает 5 рыцарей хаоса, 5 конных мародеров (новинка!), 24 воина Хаоса (старый пластик), 24 мародера (новый пластик), чемпион Хаоса, традиционный эксклюзивный знаменосец и жуткий Chaos Spawn.

Кваргейму **Warmaster** пришло второе дыхание: в планах группы ***Fanatics*** на май значатся Dark Elf Character Set, Dark Elf Spearmen, Dark Elf Crossbowmen, Witch Elves, Cold One Knights, Dark Riders и Repeater Bolt Thrower — в общем, все то, что так мило сердцу темных эльфов. В июне начнут появляться сквены.

Forge World уже начал возрождение игры **Epic 40k**, выпустив замечательных и великолепных **TAU**.

BattleTech



Компания ***WizKids*** продолжает бета-тестирование своей новой игры по вселенной **BattleTech**. По заверениям разработчиков, им удалось добиться необходимого баланса в составлении объединенных вооруженных сил. На данный момент определены некоторые дополнительные аспекты будущего детища: юнитов будет три вида (пехота, вспомогательные транспортные средства и мехи), движения юнитов делятся на четыре вида (ходьба пехоты, ходьба мехов, движение на колесах/гусеницах, скольжение на воздушной подушке). Ландшафт поля боя будет оказывать непосредственное влияние на эффективность всех этих видов передвижений, а также на возможность мехов производить таранный удар. Механика новой игры будет основываться не на 2d6, а на 3d6. По заверениям разработчиков, такое нововведение позволило улучшить систему просчета критических попаданий и промахов.

Reaper Miniatures всерьез намерена заняться потрошением своего конкурента ***WizKids***, причем на поприще **BT**. Медленно, но верно пополняется модельный ряд варгейма **CAV** (Combat Assault Vehicle), что в совокупности с новой книгой правил составляет солидный набор для любителя "железных воинов". **CAV** уже вовсю продается, и довольно успешно.



Роботех: тестинг завершается



Закончился закрытый этап бета-тестирования нового варгейма отечественной фирмы ***"Технолог"***. Проект имеет рабочее название **"Роботех"** и представляет собой то, что иностранцы на Выставке в Нюрнберге 2002 уже окрестили **Russian BT**, то есть сражения железных махин-роботов, управляемых пилотами. ***"Технолог"*** также планирует и открытое тестирование новой игры в клубе "Лабиринт" (Москва), принять участие в котором сможет любой варгеймер.

"Роботех" показал себя интересной стратегией в стиле **Heavy Gear** или **Gear Krieg**, но с элементами **Necromunda** или **Mordheim**, так как роботы активно прячутся в развалинах зданий (все происходит в техногенной среде), прыгают и даже летают. Масштаб машин — оригинальный, характерный для ***"Технолога"*** (он чуть крупнее вархаммеровского). Боевая техника, а это роботехи (пилотируемые "мехи"), танкетки и "рапторы" (малые автоматические "мехи"), сделана из качественного полистирола и легко поддается конверсии и покраске (вот она, отрада моделиста!). Оружие сменное, суставы машин — подвижные, поэтому игрок легко может сконструировать собственную модель по вкусу. Проект внушает надежду на то, что в России наконец-то появится оригинальный и сильный техногенный варгейм.

Другие системы

Eagle Games в этом году порадует любителей масштабных настольных стратегий еще двумя продуктами (помимо уже анонсированной новой версии настольной **Civilization**). На этот раз повезло второй мировой войне (продукт **War! Blitzkrieg & Bombers**) и американской войне за независимость (**The American Revolution**). Как обычно, ***Eagle*** комплектует оба товара сложными правилами и морем пластиковых миниатюр. В общем, продукция для хардкорных любителей коробочных варгеймов.

Для них же предназначена и новая игра ***Columbia Games***, предлагающая игроку влезть в шкуру "Храброго Сердца", aka Вильяма Волласа. Стратегия именуется **Hammer of the Scots**. Два игрока выступают друг против друга, за свободолюбивых горцев и их поработителей-англичан. Радовать короткими и простыми правилами нас не захотели, зато предложили кампанию и два сценария.

Новости подготовлены порталом "РОЛЕМАНСЕР" (www.rolemancer.ru) — крупнейшим сетевым ресурсом о настольных играх. ■

КРОВЬ ВМЕСТО МАНЫ

Карточные "вампиры" от White Wolf Games

В прошлом номере "Игромании" мы познакомили вас с RPG-продуктами фирмы ***White Wolf Games***, главным из которых является **Vampire: the Masquerade**. Эта игра попала в точку: истосковавшаяся по мрачным ужасам ролевая общественность жаждала возможности перевоплотиться в кровососущих монстров, боящихся солнца и серебряных пуль. В популярности "Вампиров" виновата не только тенденция жанра "хоррор" (литература, кино, компьютерные игры), но и качественно проработанный Мир Тьмы, созданный для этой RPG.

Любой маркетолог вам скажет, что популярный бренд (а **Vampire** — самый известный *trade mark* компании ***White Wolf***) обязан перебраться на коробки с другим, схожим продуктом. Схожим мог стать или варгейм, или коллекционная карточная игра. Вампирический варгейм мог присниться разработчикам только в кошмарном сне, и доля "довеска" досталось картам, а именно — **Vampire the Eternal Struggle**. Впрочем, почему "довеска"? Не дай бог, фанаты игры покусают... Это оригинальный полноценный продукт. И вот почему.

Джихад кровососущих кланов

Первоначально эта игра получила название **"Джихад"**, в честь исторической войны вампиров, затем название изменили на политкорректную **"Вечную борьбу"** ("джихад" отдавал воспоминаниями об аятолле и Хусейне). Поклонники ролевой **VtM** могли ожидать очередного клона **Magic: the Gathering**, но получили самостоятельную игру, хотя черты других ККИ ей не чужды.

Вместо пяти "цветов" общество вампиров разбито на *кланы*. Как вы помните по майской статье, родоначальниками кланов были 13 потомков Каина (отсюда — "несчастливое" количество кланов). Вампиры каждого клана обладают своими мистическими способностями — *дисциплинами*. Игроки **VtES** предстают в облике могущественных вампиров одного из кланов — *метусилан*. Эти бессмертные находятся в постоянном противостоянии друг с другом, стремясь к усилению своей власти и влияния всеми доступными способами.

На начало партии у каждого игрока имеется 30 единиц *крови*, которая измеряется не в литрах, а в абстрактных пунктах. Это одновременно и универсальный ресурс, оплачивающий вывод карт, и показатель вашей жизни. Пункты крови сами собой не восстанавливаются, а добираются при помощи некоторых *действий* или карт. Цель игры — "обескровить" противника, лишить его всех пунктов крови.

Между читальным залом и гробницами предков

В игре используется две колоды — *библиотека* и *склеп*. В склепе находятся карты вампиров — основных действующих лиц игры. Все остальные карты составляют библиотеку. Все использованные карты библиотеки уходят на кладбище. Уничтоженные вампиры выходят из игры, складируясь в отдельную стопку.

Перед партией игроки мешают колоды и берут в руку из *библиотеки* семь карт. В **VtES** у игроков всегда должно быть семь карт: рука немедленно дополняется, если сыграны какие-либо карты, а если их больше семи — лишние сбрасываются.



Из *склепа* на стол выкладываются четыре карты рубашками вверх — это *регион вне контроля*. Именно отсюда ваши вампиры будут выводиться в игру. Для того чтобы сделать их активными, придется накачать их собственной кровью: в ход вы можете перенести на них несколько пунктов из своего основного ресурса.

Если в привычной "Магии" было всего 7 типов карт (land, instant, sorcery, enchantment, creature, artifact и забытый ныне interrupt), то **VtES** заставляет вызубрить список побогаче: 9 видов, не считая карт склепа.

Кроме выполнения стандартных *действий*, которые может совершить вампир и для которых не нужны карты (об этом ниже), бессмертные могут участвовать в особенных заданиях, которые представлены *картами действий*. Для их выполнения часто необходимо владеть определенной *дисциплиной*, это указывается слева от иллюстрации карты с помощью символа *дисциплины*. В дополнение к *действиям* могут играться *модификаторы*, определенным образом изменяющие их. Для многих *модификаторов* также требуется своя *дисциплина*. На *модификаторы* похожи карты *реагирования*, однако, в отличие от них, они могут играться в любое время (даже в ход противника). После применения карты этих трех типов уходят на *кладбище*.

Мастер-карты напоминают *enchantment* в **MTG** и играются в свою отдельную фазу хода. Они обычно выкладываются на стол, реже — кладутся на вампира. *Мастер-карты* действуют на протяжении всей игры.

В течение бессмертной жизни вампиры могут запасаться различным *снаряжением*. После приобретения *снаряжение* хранится на карте вампира-владельца.

Иногда к вампирам присоединяются полезные *союзники*: простые люди или более распространенные обитатели Мира Тьмы. Приобретение *союзника* считается *действием* одного из ваших вампиров. Карты союзников выкладываются на стол и могут действовать независимо от вампиров-друзей.

Союзник — приятный подарок для вампира, но все же их своенравию бессмертные предпочитают тех, кто полностью зависит от вампир-



Wake with Evening's Freshness

Do not replace until your next untap phase.
Only usable by a tapped vampire. This reacting vampire can use reaction cards and attempt to block as though untapped until the current action is concluded.

ской воли. Эти угнетенные существа зовутся *слугами*, и ими могут быть как люди, так и животные. После приобретения карта *слуги* кладется на вампира-хозяина. В отличие от союзников, слуги не могут самостоятельно действовать, и для приобретения их может требоваться знание *дисциплины*.

Вампиры совсем не безобидные существа, и часто между ними происходят сражения. В них помогают *боевые карты*. Иногда для того, чтобы добиться цели, не нужно проливать кровь, достаточно одного убеждения. Некоторые титулованные вампиры обладают правом голоса, который они могут использовать в пользу своего хозяина (игрока). *Политические карты* оказывают свое действие после успешного *голосования*, и после этого отправляются на *кладбище*.

Структура вампирической войны

Процесс хода привычно делится на фазы. В *фазе готовности* "тапаные" карты (т.е. те, что были повернуты в знак их использования) снова разворачиваются и становятся активными. В *мастер-фазу* игроки, как нетрудно догадаться, выкладывают по одной *мастер-карте*.

Что происходит в *фазу действий*, полагаю, не требует объяснений: свои способности применяют и вампиры, и союзники. В "Вампирах" любое *действие* можно постараться заблокировать, и если эта попытка успешна, блокирующий вампир перестает быть активным ("тапается"), а действие не приносит результата и выполняющая его карта падает на кладбище. При этом между блокирующим и выполняющим *действие* вампирами происходит битва.

Некоторые действия могут быть скрыты от посторонних глаз, тогда они обладают показателем *скрытности*. Чтобы заблокировать подобное действие, вампиру необходимо обладать навыком *перехвата*, причем действие с определенным уровнем *скрытности* можно блокировать, обладая тем же или большим уровнем *перехвата*.

Каждый вампир способен совершить несколько определенных действий без использования карт. Одним из них является *охота*. У каждого вампира VtES наличествует свой небольшой *запас крови*, который он использует в ходе игры. Этот же запас представляет собой показатель жизни вампира. Если *запас крови* неполный, вампир может выйти на *охоту* и пополнить его за смертных. Если она успешна, то кровосос восстанавливает пункт своей крови (не путать с пунктами крови игрока!). Если *запас крови* вампира пуст, он должен в обязательном порядке в фазу действия пойти на *охоту*.



Свою основную задачу (завалить оппонента) ваши вампиры могут осуществлять при помощи действия, именуемого *обескровливанием* (извиняюсь за столь корявый перевод слова *bleed*, но попробуйте-ка сочинить что-то получше). Это может быть успешная интрига, провокация или подобный акт, уменьшающий влияние вражеского метусиланина. Удачное обескровливание означает потерю противником (игроком!) пункта крови. С помощью некоторых карт его можно увеличить (+1, +2, +3) и заставить противника потерять больше крови.

Когда вампир получает повреждения, превышающие его *запас крови*, а также под действием некоторых карт, он входит в состояние оцепенения. Вампир может сам вывести себя из *ступора*, потратив два пункта своей крови, либо, если у него ее не хватает, это может сделать за него любой другой вампир.

Дьяволизм — самый страшный грех в Мире Тьмы: он совершается, когда вампир полностью выпивает кровь и душу своего бессмертного собрата. Это действие может быть направлено только против вампира, находящегося в *ступоре*, и если оно успешно, жертва сгорает и выходит из игры. Вампир, успешно высосавший недруга с более высоким *показателем крови*, становится сильнее: в частности, ему переходит *снаряжение* несчастного. После успешного *акта дьяволизма* любой метусиланин единожды может объявить *голосование*, и в случае успеха — уничтожить убийцу.

За фазой действия следует *фаза влияния*. В эту фазу игрок работает с *регионом вне контроля*, перенося на скрытых там вампиров часть своей крови. Как только какой-нибудь бессмертный из этого региона заполнится кровью "до краев" (до своего максимума), он входит в игру. Заключительная фаза — *фаза сбрасывания карты*. Можно сбросить с руки одну карту и взять из библиотеки новую.

И что приятного в этом бессмертии?..

Правила VtES, как вы уже заметили, несколько сложнее, чем в MTG. Зато игра не настолько абстрактна, как "Магия": здесь никто не снесет вам сразу всех вампиров очередным "Гневом богов". Разветвленные правила создают широкий простор для стратегического планирования и тактического маневра. Наконец, многие поклонники VtES обожают эту игру за ее антураж. Мир Тьмы — самая проработанная готическая вселенная, покрывающая историю от средних веков до ближайшего будущего. Каждая карта несет на себе оригинальную иллюстрацию (подобно картам MTG), передающую мрачноватый дух мира от *White Wolf Games*. Ролевая и карточная игры о вампирах поддерживаются линейкой художественной литературы. Истинную атмосферу этих готических игр проще всего почувствовать, приняв в них участие. Мир Тьмы всегда держит свои двери открытыми для вас.



+++

Взять напрокат (бесплатно) и поиграть в эту игру можно в московском клубе интеллектуальных игр ***"Лабиринт"*** *(www.rolemancer.ru/labyrinth). Здесь же по ней проводятся и турниры. Правила "Вампиров" ищите на компакт-диске этого номера.* ■

Кирилл Румянцев
hardwick@mailru.com

Рождение мага

Магические персонажи "Искусства Волшебства"

В апрельской "Игромании" я рассказал вам о челяди, верных хранителях покоя волшебников, и о спутниках, благородном сословии Мифической Европы. Сегодня мы обратимся к магам, тем, на кого возложены самые важные функции в Искусстве Волшебства.

Итак, вы все-таки решили пойти по пути наибольшего сопротивления и стать волшебником. Похвальное рвение, но будьте готовы к трудностям. Магия накладывает определенные правила на ваше поведение, и, отходя от них, вы рискуете навлечь на себя гнев вышестоящих магистров колдовства.

Братства Гермеса

В отличие от челяди и спутников, тип персонажей-магов не делится на подтипы. Каждый маг принадлежит к своему Братству, и именно этот факт накладывает свой отпечаток на его возможности. Всего существует 12 Братств, каждое с собственной историей и культурой. Братства именуются в честь своих основателей, первых герметических магов.

Благоуст. Основатель этого Братства Николай Благоуст был создателем теории Герметической магии. Последователи Благоуста ныне идут по его стопам, продолжая следовать научным традициям.

Бьернар. Это Братство славится своим восхищенным отношением к фауне, ко всем тварям Божьим. Маги Бьернара занимаются поиском звериных корней в человеческой натуре, сближая homo sapiens с созданиями, не имеющими души.



Вердиций. Маги этого Братства славятся своими магическими предметами. Продукция их мастерских пользуется спросом в среде магов и даже обычных людей.

Гверник. Это Братство является судом Ордена Гермеса. Его члены, *Квезиторы*, полагают, что без их деятельности Орден был бы обречен на гибель из-за внутренней вражды. Для магов других Братств считается большой честью быть приглашенным в ряды Гверника.

Йербитон. Большинство членов этого Братства — аристократы, ставящие обыденную жизнь превыше магической мудрости. Такая позиция не всегда вызывает восторг у других Братств. Тем не менее, маги "\ всегда пытались наладить отношения между людьми и волшебниками.

Криамон. Закрытое сообщество магов, известное своей манией покрывать лица и тела мистическими татуировками. Они постоянно стремятся постичь некое *Таинство*, которое, однако, остается загадкой и для них, и для всех остальных.

Меринита. Братство, посвятившее себя изучению и общению с нечистой силой. Маги этого Братства сторонятся людей, предпочитая находить ответы на свои вопросы среди представителей волшебного народа.

Меркере. Меркерцы исполняют важную роль посланников Ордена. Кстати, в отличие от остальных Братств, члены Меркере могут не обладать магическим Даром, т.е. не быть магами в полном смысле этого слова.

Титал. Представители Титала считают борьбу и соперничество главными радостями жизни. Постоянные сражения открывают новые рубежи магии, — таково их мнение.

Тремере. Это знаменитое Братство (попавшее в **Искусство Волшебства** из другой игры от *White Wolf Games* — **Vampire the Masquerade**) до X века считалось одним из наиболее уважаемых в Мифической Европе. Однако когда выяснилось, что руководители Братства стали вампирами в попытке обрести бессмертие, отношение к Тремере несколько изменилось. Естественно, не к лучшему.

Фламбо. Это простые боевые маги, предшественники нынешней бронетанковой техники. Большинство из них посвящают себя постижению стихии огня. Довольно вспыльчивые ребята, однако незаменимые на поле брани.

Экс Мискелланья. Братство принимает в свои ряды любых волшебников, вне зависимости от традиции, народности или цивилизованности. Потому в этом пестром сборище коптские жрецы Исиды соседствуют с чухонскими шаманами и русскими волхвами.

Инструкция по сборке мага

Итак, вы определились с Братством, тем самым приступив к созданию мага. Каждое Братство имеет свои параметры начального опыта и необходимые добродетели и пороки: все новички из одного Братства начинают свой волшебный путь с близкими показателями.

Теперь очередь за основными характеристиками. В отличие от спутников и челяди, маги редко полагаются на грубую силу мышц, поэтому основными показателями для мага будут *Интеллект* (он влияет на способность мага колдовать), *Наблюдательность* (в экстренной ситуации пригодится интуиция), а также *Выносливость* (чтобы не приходить в себя по полчаса после каждого заклинания). Кстати, не стоит забывать и об *Обаянии* и *Контактности* — магам иногда выгоднее договориться с оппонентом, нежели уничтожить его. Наконец, *Ловкость* тоже имеет значение, так как некоторые заклинания требуют точного наведения на цель.

Затем настанет время детально продумать, каким будет характер и внешность вашего мага. Это поможет с выбором *добродетелей* и *пороков*. Их количество для волшебников в два с лишним раза превышает аналогичный набор для спутников и челядинов, и для вас не составит труда благополучно заблудиться в этом изобилии. Чтобы этого не случилось, воспользуйтесь шаблонами магов для каждого из Братств, которые приведены в книге правил. В них перечислены наиболее часто встречающиеся в среде Братства пороки и добродетели, причем некоторые сообщества магов обладают уникальным, доступным только для них набором.

Разберемся со *способностями* вашего персонажа. Вы уже, полагаю, определились, кем он станет: странствующим чародеем, лабораторной крысой (почетнейшая профессия в Ордене, между прочим) или суровым наставником

молодых да неопытных учеников. Кстати, еще лучше, если вы не будете ориентироваться на подобные стереотипы и изобретете что-нибудь оригинальное. Для каждого *подкласса* существует свой ассортимент способностей. Для странствующего чародея это будут навыки, связанные с пересеченной местностью и помогающие выжить на ней. Для лектора основным станет умение грамотно донести информацию до слушателей. Не нужно пытаться взять от всего понемногу, помните, что хороший воин или опытный маг всегда побеждают полувоина-полумага. Лучше иметь пять-шесть умений с максимальными параметрами, чем быть "мастером-на-все-руки", точнее — профаном во всем.

Дела волшебные

Наконец, пришла пора разобраться, в каких видах магии ваш персонаж будет специализироваться. Как и в случае со способностями, разбрасываться не стоит. От величины магических параметров зависит, насколько мощные заклинания сможет использовать ваш маг. Поэтому, если раскачать сразу все *техники* и *формы*, выше скромной 20-й ступени эффекта вы вряд ли подниметесь.

Как вы уже знаете из предыдущих статей (или из книги правил), каждое заклинание образуется пересечением какой-либо техники с формой. Всего существует пять техник и десять форм. Техники — это действия, которые маг производит с магической энергией, а формы — подобие магических стихий, типы энергии. Например, чтобы поразить противника огнем, необходимо соединить вместе технику Созидания и форму Огня. Параметр каждой дисциплины у мага похож на параметр способности: он также подымается за счет пунктов опыта, и именно на эти параметры вы можете потратить 150 очков, которые выдаются новичку-магу на старте. Отсюда вывод: если вы собрались швыряться во врагов здоровенными *файерболами* — тащите вверх свои *Созидание* и *Огонь*.



Распределив очки между техниками и формами, перейдем к заклинаниям. Понятно, что они делятся на ступени, и чем выше ступень, тем сильнее заклинание. Изначально персонажу дается 150 очков, где каждое очко — одна ступень заклинания. В начале приключенческой саги вам вряд ли понадобятся заклинания выше 30-й ступени, я бы даже советовал ограничиться 20-й. Как раз здесь правило "лучше меньше, да больше" становится золотым: берем пачку слабых, но разносторонних заклинаний вместо двух-трех мощных. В противном случае вы будете легко побеждать оборотней и валить деревья, но не сможете уберечься от дождя или пары хилых разбойников. Ну и, конечно же, лучше выбирать заклинания под те техники и формы, которые вы раскачали сильнее всего.

В начале большого пути...

Вот мы и подошли к концу. Вернее, к началу вашей волшебной карьеры. Осталось только снарядить подопечного мага всем необходимым ему скарбом. Если забыли, как это делать, перечитайте апрельскую "Игроманию". Не забудьте про биографию: чем она замысловатей, тем интереснее играть. Засим желаю вам счастливого пути и интересных путешествий по Мифической Европе. И только приключения покажут, чего стоит ваш герой на пиру, в магической дуэли, в мастерской или в крестовом походе...

Этой статьей мы завершаем цикл публикаций о первой отечественной фэнтези-RPG ***Искусство Волшебства****. Не исключено, что мы будем возвращаться к этой игре и в дальнейшем, и абсолютно точно, что новые материалы по ней будут появляться на компактах "Игромании".* ■

Скринтурс #06. Июнь

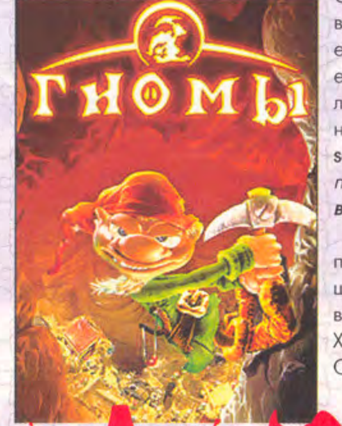


Здравствуй, лето!

Вот ты и наступило. Я тебя целый год ждал. Ночами не спал. Днями не спал. Вообще не спал — все ждал тебя, дорогое лето. И что же ты, такое разэтакое, нам принесло? А принесло ты нам много-много радостей и хороших воспоминаний. У меня, к примеру, по поводу месяца **июня** такие ассоциации: не помню, какой год, июнь, за окном дождь грозится (или гроза дождится?), вокруг меня творится 24 градуса по Цельсию, легкий ветерок гуляет по комнате, а главное, на мониторе — **Might & Magic VI**, который я легко и непринужденно прохожу. Хорошо-то как было!

Или вот тоже, но уже примерно с годик назад. Июнь, жарища несусветная, работает вентилятор, я сижу в одной маечке, мне хорошо. А в это время на мониторе дрожит от пещерного холода товарищ Кристоф, борец против нечисти из **Vampire: the Masquerade — Redemption**.

Впрочем, вернемся к нашим баранам. Скринтурсу, то есть. Напоминаю, что для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемом к журналу, раздел **"СКРИНТУРС"**. В нем имеется девять скриншотов из игр. Вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его на **screenturs@igromania.ru** либо на **адрес редакции** *(а прочие подробности смотрите в разделе* ***"Участие в конкурсах"****)*.



ИГРО МАНИЯ

Думаю, что игрой июня станут **"Гномы"**. Игра, призывающая нас спуститься в прохладу горных пещер, дабы помочь малорослым циничным существам найти сокровище, обещанное самим Одином. Хотите попробовать? Не вопрос! Участвуйте в Скринтурсе, выигрывайте и получайте одну из пяти коробок с **"Гномами"**, любезно предоставленных компаниями **"1С"** и **Snowball**!

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик

Подготовил Святослав Торик
(torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru



ТЕСТ #22 ИГРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ



Здравствуйте-здравствуйте!

Как-то раз, когда диск **"Лучшее для Counter-Strike"** был составлен, сдача материалов в книгу **"Лучшие компьютерные игры"** была выполнена, а сайт **www.igromania.ru** уже ломился от закачанных мною туда трейнеров, обоев, музыки и так далее, МНЕ ВДРУГ СТАЛО НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ. Тогда я шутки ради стал припоминать произведения игровой индустрии, чьи игровые движки были не родной "авторской" разработкой, а лицензированы у других компаний-разработчиков. Конечно, я решил брать не все движки подряд, а только несколько наиболее распространенных — Build, Quake 2, Quake III Arena, Unreal/UT, LithTech Engine...

Нет, я, конечно, был готов вспомнить много-много игр, скажем, штук двадцать, но чтобы СТОЛЬКО!..

В общем, вопрос *"На какую тему делать ближайший Тест?"* разрешился еще до его поднятия. Тест №22 посвящен игровым движкам. Тому, на чем крепятся игры. Их программным основам, обеспечивающим прорисовку графики, игровой процесс и вообще все, что только может быть. В конце концов — тому, что легче (но не всегда дешевле) лицензировать, нежели разрабатывать самому.

Таким образом, в данном Тесте участвуют игры, которые были созданы на некоем движке, который до этого использовался в какой-либо другой игре от других разработчиков.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Учитывая некоторую необычность сегодняшнего теста, вопросы будут ему под стать. В данном случае вам надо указать, какая из игр основана на "чужом" движке. Подскажу на всякий случай, что главного героя этой игры озвучивал один весьма известный западный исполнитель. Итак, какую игру я имею в виду?..

А. Vampire: The Masquerade — Redemption
Б. Sanity: Aiken's Artifact
В. Thief: The Dark Project
Г. Петька и Василий Иванович спасают Галактику

Вопрос второй

Может быть, вам и не известно, но изначально движок **LithTech** разрабатывался компанией **Monolith** вместе с **Microsoft** и, будучи заточенным под Direct3D, должен был называться DirectEngine. Впрочем, мечты не сбылись, так как Monolith почему-то поругались с представителями Дяди Билла, и с тех пор движок преследуют всякие запутки и неурядицы. Например, многим известен глюк, когда в играх на движке LithTech нельзя было переназначить клавиши из-за того, что в системе стояла русская версия DirectX. Да, кстати, о русских версиях! А кто у нас занимался локализацией хоть какой-нибудь игры на движке LithTech (любой версии)?

А. Бука
Б. Snowball
В. Revolt Games
Г. Логрус.ру

Вопрос третий

А вот теперь мы поговорим о **Quake III Arena**! Ухх, сколько же игр вышло на этом движке! Значит, попробуем слегка перечислить: American McGee's Alice, Star Trek: Elite Forces, Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor: Allied Assault, Jedi Knight 2: Jedi Outcast, Soldier of Fortune 2. Плюс множество второстепенных поделок, тотальных конверсий и модификаций. Неслабо, верно?

Кстати, из вышеперечисленного списка примерно половина игр создана одной-единственной компанией, которая давно и успешно работает с id Software, авторами Quake III. Оная компания, как правило, берет свеженький (с пылу с жару) движок "идэшников" и делает на его основе какую-нибудь замечательную игру. О ком я, собственно?

А. Gray Matter Interactive
Б. Ritual
В. Epic Games
Г. Raven Software

Вопрос четвертый

Кен Сильверман просто обязан стоять в одном ряду с Джоном Кармаком и Тимом Суини, ведь именно он разработал движок, который, поначалу использовавшийся в одной внутренней разработке (**Rise of the Triad**), затем был улучшен автором, запихнут в другую весьма перспективную разработку (**Duke Nukem 3D**), а затем, аки горячие пирожки, разлетелся по различным сторонним и не очень разработчикам с целью быть использованным в иных интересных проектах, как то: **Shadow Warrior, Blood, Redneck Rampage** и др.

Вот так вот, буквально в одно предложение я и уместил краткое описание похождений движка по имени...

А. DoomEngine
Б. Build
В. ReSURrection
Г. Apogeengine

Вопрос пятый

Много хороших игр базировалось на чужих движках. Много игр за счет этого выигрывало. Но были игры, которые упирали на другое. Например, разработчики **KISS: Psycho Circus — The Nightmare Child** больше уповали на то, что игру будут покупать из-за упоминания группы KISS. В общем, так оно и получилось. Брали из-за авторов "I Can't Get Enough of You", а на движок обращали гораздо меньше внимания. Но тем не менее, движок был известным, его название было у многих игроков на слуху. Звучало же оно как...

А. LithTech
Б. Quake II
В. Unreal Engine
Г. Buka

Вопрос шестой

Хмм. Что-то я мало об "Анрыл Энжин" пишу. То есть совсем не пишу. Надо, надо исправлять ошибку! Итак, **Unreal Engine**. Первые скриншоты, снятые с бета-версии движка, появились в середине 1995 года. Id Software тогда только-только выпустили Doom 2 и уже были почти готовы показать всем кузькину мать посредством Quake. Весь мир ахнул, а отдельные игрожурналисты бросились доказывать, что это не скрины, а нарисованные в "Фотошопе" красивые картинки... Через три года Epic Games доказали всем, что это были вовсе не просто картинки.

Ну а потом понеслась. Сначала Unreal, потом Unreal: Return to Na Pali, потом Unreal Tournament... теперь нас уже ждут Unreal 2, Unreal Warfare и Unreal Tournament 3. Параллельно со всем этим богатством выходили замечательные игры, порою затеняющие самого батьку "Анрыла". Кстати, а какая из нижеперечисленных игр базировалась НЕ на движке Unreal/UT?

А. Clive Barker's Undying
Б. Tom Clancy's Rainbow Six
В. Deus Ex
Г. Wheel of Time

Вопрос седьмой

Чего бы вам такого напоследок задать? О! Знаю. Все вы, конечно, читаете **"Игроманию"** (было бы странно и фантастично, если бы, читая этот текст, журнала не было бы перед вашими глазами). Помимо этого, абсолютное большинство из вас покупает "Игроманию" с диском и, конечно же, запускает оболочку. А оболочка, в свою очередь, является самым что ни на есть движком! Не игровым, конечно (хотя на его основе можно написать какой-нибудь квест или неанимационную РПГ), но вполне себе движком. Отсюда один-единственный вопрос: а кто, собственно, автор этого движка?

А. Денис "Дионис" Валеев
Б. Андрей "КранК" Кузьмин
В. Илья "J.B." Галиев
Г. Прохиндей Собачьевич Ремйер

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**. ■

ПРИЗОВОЙ ФОНД

А призом у нас будет... **Might & Magic IX: Writ of Fate**! Что? Недоумеваете? Ну да, у меня в Тестовых призах еще никогда не было две одинаковые игры подряд. Только... дело в том, что в прошлый раз я предлагал вам выиграть Might & Magic IX, которая RPG, а сейчас я вам предлагаю Might & Magic IX, которая создана на движке LithTech! Чувствуете разницу? Нет? Странно... Но, впрочем, какая разница!

Приз, как водится, предоставлен компанией **"Бука"**, выполняющей локализацию игры. В связи с этим сроки выхода неизвестны, но обещаем выслать и раздать призерам коробки с игрой сразу же, как только появится такая возможность. Искренне надеемся, что это будет одновременно с подведением итогов по данному Тесту.





Wizards
MAGIC
The Gathering
Саргона



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №04/2002



Скринтурс №04. Апрель. Первое число

Да, поиздевались мы над вами славно! Как только я сел за разбор полетов и начал озвучивать ваши варианты совмещения фотографий и имен, редакция начала погружаться в дружный смех. "У нас Доктора нынче Женей Исуповым зовут!", "Смотрите, Федьку все Бутом обзывают!", "А вот Виктора все время Джибой зовут", "Дашк, а вот вас с Юлькой почему-то не путают". Все эти замечательные реплики, исходившие от меня, получали незамедлительный фидбэк в виде раскатов хохота.

В общем, дали посмеяться вам да и сами потешились вволю. В основном объявляли фотку Дяди Федора портретом Алексея Бутрина, а также частенько путали наших верстальщиков — Илью Галиева и Виктора Бодрова.

Вот, кстати, мне интересно — а как вы угадывали, кто есть ху? Методики, отдельные всплески дедукции и логические измышления жду на мыло. А теперь -

Правильные ответы

1. D (Олег "Доктор" Полянский)
2. J (Константин "Константин 2000" Есин)
3. F (Юля "Yulia" Однакова)
4. G (Дарья "Danja" Новоторцева)
5. E (Федор "Дядя Федор" Усаков)
6. I (Илья "J.B." Галиев)
7. H (Виктор "Victorus" Бодров)
8. A (Евгений "Igroman" Исупов)
9. B (Алексей "BOOT" Бутрин)
10. C (Святослав "Торик" Торик; он же — автор всего этого безобразия)

Ну что ж, господа, а теперь — обещанные пряники: **"Ил-2. Штурмовик", "Геймпостер" и вот этот самый "Мании" с подписями всех, вами разглядываемых!** Учитывая, что номер, который мы собираемся вам высылать, будет этот самый, июньский, то призы, возможно задержатся на неделю или две. Зато у вас будет свеженький выпуск "Мании", в котором белым по синему прописано, что вы призер, а также уверение в оном от нас самих!

Победители

1. Зосимов Иван, Самарская область, село Красный Яр
2. Михалев Павел, г. Москва
3. Лицарев Михаил, МО, пос. Московский
4. Баргояков Александр, Хакасия, г. Абакан
5. Карабут Евгений, skrudj@ufanet.ru

Тест №20. Смешные игры

Один из читателей, отвечавших на Тест №20, в графе "кому" на конверте написал следующее: **Смешанные игры**. Ну да, в некотором роде все игры, представленные в том Тесте являются смешанными — берется любой жанр и хорошенько замешивается на близкой к фатальной дозе юмора. Так получаются "Смешные" они же "Смешанные" игры.

Что касается ответов, то здесь многие ошибались на вопросе про Дюка Нюкема. Видите ли, стриптизерша (Ворд неблагоразумно предлагает заменить наименование этой достойнейшей из профессий на словосочетание "стриптиз ерша", но я не поддаюсь) — девушка небогатая и живет она исключительно за счет подаяний, производимых отдельными лицами в сторону ее, стриптизерши, нижнего белья. Дюк Нюкем, будучи джентльменом в лучших американских традициях, не "бесплатно лапает" стриптизершу, а честно дает денежку за просмотр танцев частно-интимного характера.

Для тех, кто сомневался относительно вопроса о червяке Джиме, поясняю: ШУТКА ЭТО ПЕРВОАПРЕЛЬСКАЯ! Все варианты ответа — правильные, потому что в играх серии встречались и корова, и козел, и рыбка в аквариуме. А ворон (более известный как PsyCrow) просто был более вредным, чем все остальные. Впрочем, добрую традицию "все ответы верные" пора заканчивать. Вот вам своего рода хинт: в Тесте этого номер нет ни одного вопроса, где все четыре варианта были бы правильными. There can be only one! Or two... or, maybe, three...

Из остального: один гражданин страны Игромании предположил, что Петька и Василий Иванович Чапаев вознамерились вернуть матушке-России Чукотку. А чего ее возвращать, коли она и без того наша? Вот Аляску вернуть — это правильно, это дело. Насчет MDK один товарищ очень правильно подметил — в 1997 году вышел не только Carmageddon, но и MDK и — та-дам! — самый первый номер вашего любимого журнала, который на протяжении всех этих лет напряженно мутировал и в итоге стал тем бумажным набором слов и картинок, который вы держите в своих руках.

Ну что ж, пора перейти от разбора полетов к раздаче слонов.

Правильные ответы

1. А, 2. А/Б/В/Г, 3. В, 4. Г, 5. В, 6. В, 7. Б.

А вот и господа, заслужившие по коробке с самой смешной игрой прошлого года — **"Тупые пришельцы"**.

Победители:

1. Рюмкин А.В., г. Петропавловск-Камчатский
2. Крапивин Вячеслав, г. Екатеринбург
3. Седова Елена, г. Москва
4. Дудов Дмитрий, МО, Ногинский район, п. Старая Купавна
5. Богданов Сергей, МО, г. Железнодорожный



Итоги: "Гол на миллион"

Как вы помните, в мартовском номере **"Игромании"** проводился конкурс **"Гол на миллион"**. Его организатором и спонсором выступила компания **"Gillette"**, всем вам наверняка хорошо известная. Чтобы стать одним из **150 счастливчиков-победителей**, необходимо было ответить на четыре очень простых вопроса. К нашему изумлению, неправильных ответов оказалось фантастическое количество. Как бы то ни было, верные ответы таковы:

1.c — 1901 год.

2.c — Mach — величина скорости, кратная скорости звука, а 3 — ее трехкратное превышение.

3.c — в 1998 году.

4.a — Франция.

Если ваше мнение, задокументированное в присланном письме, таки совпало с правильными ответами, то у вас есть высокий шанс оказаться в числе победителей. Ищите себя в списках на компакт-диске в разделе **"ИнфоБлок" — Конкурс "Гол на миллион"** (прикинув, сколько места займет сей глобальный перечень в журнале, мы ужаснулись и перенесли его на компакт-диск). Если вы по несчастливому стечению обстоятельств не покупаете журнал с компакт-диском, то не волнуйтесь: всем, кто прислал ответы по электронной почте, отправлены письма, сообщающие о славной победе в конкурсе, а тем, кто отважился на использование бумажной корреспонденции, призы будут высланы по указанным вами адресам.

Редакция "Игромании" и оргкомитет проводимого "Gillitte" конкурса "Гол на миллион" поздравляют всех победителей!

Над подведением итогов...

Над подведением итогов работали: ***Святослав Торик, Геймер и Дарья Новоторцева.*** *Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов, Святослав Торик, Дарья Новоторцева.*** *Осуществление выдачи призов:* ***Святослав Торик (torick@igromania.ru).*** *Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"1С", "Нивал", "Gillette"*** *и журналом* ***"Игромания"***.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди, 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики**. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109369, г. Москва, Люблинская улица, д. 104, МГИДО.** Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса.

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @xaker.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" **№06**, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" **№08**.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **июньские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.06**. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **torick@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"





Автор-составитель: Андрей Ковалев (drone@igromania.ru)

Если бы операционные системы были самолетами

ДОС

Пассажиры толкают самолет по взлетной полосе до тех пор, пока он не взлетит, затем запрыгивают на него и летят, пока он снова не опустится на землю. Затем все повторяется сначала.

Линукс

Все пассажиры приезжают в аэропорт с собственными деталями от самолета, затем собираются на взлетной полосе и начинают его строить, ни на секунду не переставая спорить о том, какого же именно типа самолет они строят.

WINDOWS 9x

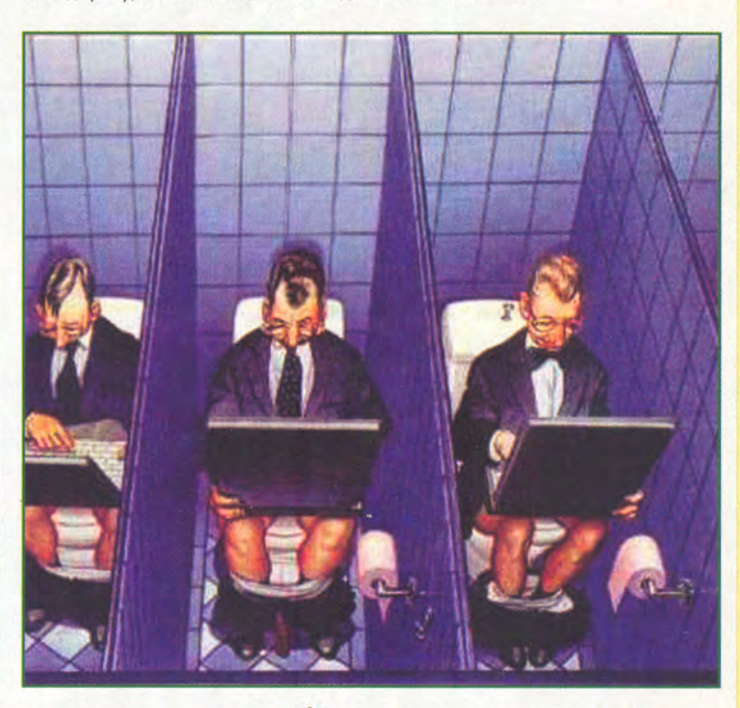
Вы приезжаете в аэропорт, вам все улыбаются, вежливо встречают, провожают в самолет, в самолете все очень красиво, празднично, стюардессы приветливые, симпатичные, улыбаются всем. Но через час после взлета отваливаются крылья, и об этом вы узнаете от все той же улыбающейся стюардессы.

WINDOWS NT

Вас встречают с серьезными лицами, на таможенном досмотре забирают все вещи, 30 раз до самолета проверяют билеты, сверяют с паспортом и т.д., в самолете сидите на твердых скамейках, в самолете трясет всю дорогу, но в итоге долетаете до места назначения.

Женщины как WEB-сервера

400 Bad Request — свидание без букета.
401 Unauthorized — замужем.
402 Payment Required — ужин при свечах.
403 Forbidden — руки прочь!
404 Not Found — сегодня я гуляю с подругами.
407 Proxy Auth. Required — надо спросить маму.
408 Request Timeout — знаешь, сколько ты уже не звонил?
409 Conflict — что это там была за блондинка вчера?
410 Document Removed — хочу развода.
501 Not Implemented — еще никогда не пробовала.
503 Service Unavailable — голова болит.
504 Gateway Timeout — это уже все?



Заповеди программиста

1. Если у тебя хакер украл файл, пошли ему еще два по e-mail. В твоем каталоге сроду ничего путного не водилось, а мелкий спам душу согреет.

2. Если тебя друзья величают хакером, знай, ламер ты, ибо настоящего хакера не видно, не слышно, и нет у него никаких друзей, кроме компьютера.

3. Не укради программы чужой. Да и зачем тебе чужие баги, если ты от своих не знаешь, как избавиться?

4. Если жена конфликтует с компьютером, брось жену. Ибо компьютер кормит тебя, удовлетворяет и развлекает лучше. А жену можно подобрать новую, побродив по сайтам знакомств.

5. Возлюби ближнего своего, но через Интернет. Ибо СПИДом от этого еще никто не заражался.

6. Лучше компьютера может быть только пиво, но одно другому не мешает.

Анекдотический микс

Объявление на фирме ремонта компьютеров: "Перепрошьем ваш биос так, что мать родная не узнает".

:)))

Учительница сынку программера:

— Ты чего в словосочетании "Дубовая роща" слово "роща" через "я" написал? А ну-ка на доске 20 раз правильно напиши, чтобы на всю жизнь запомнил!

Через минуту поворачивается и видит: @Repeat("роща"; 20)

:)))

— Чем отличается программист от политика?

— Программисту платят деньги за работающие программы.

:)))

Жена программиста заходит в его комнату, чтобы посмотреть, как у него идут дела, и видит, что ее муж, обложившись бумагами, обставившись пивом и оставив включенными телевизор и комп, крепко спит с раскрытой книгой на груди. Разбуженный приходом жены, программист сонно посмотрел на нее и проговорил:

— Не мешай. Я работаю в мультизадачном режиме.

:)))

Пропала собака. Yandex.ru не предлагать.

:)))

Кликуха — это компьютерная мышь!

:)))

Программист глубокой ночью за компом чувствует прикосновение сзади. Оборачивается — жена стоит обнаженная, обворожитель-



но нежно на него смотрит. Программист: "Извини, милая, но комп занят".

:)))

Девушки как компьютеры: ты их грузишь, а они на тебе виснут.

:)))

Сначала Катя искала мужа через Интернет, потом через Интерпол.

:)))

Российский народ вот уже 80 лет качает права... Скачать удалось пока только процентов 10.

:)))

Сын к папе-интернетчику подходит:

— Папа, а адрес пишется с одной "с" или с двумя?

— С тремя "w", сынок.

:)))

Lost Carrier — погибший носильщик.

:)))

С нового учебного года в урюпинской средней школе нет классных досок: на каждой парте — дисплей. Единственное неудобство: не все ученики, уходя на перемену, стирают тряпочкой мел с экрана.

:)))

Инетчик слушает, как на улице две бабки что-то увлеченно обсуждают. И так громко, и быстро. "Какой трафик!" — восхищенно подумал инетчик.

:)))

Звонок на фирму, которая занимается ремонтом компьютеров:

— Мой принтер начал плохо печатать!

— Вероятно, его надо просто почистить. Это стоит $50. Но для вас будет лучше, если вы прочтете инструкцию и выполните эту работу сами.

Клиент, удивленный такой откровенностью, спрашивает:

— А ваш босс знает, что вы таким образом препятствуете бизнесу?

— На самом деле, это его идея. Мы получаем куда больше прибыли, когда позволяем нашим клиентам сначала самим попытаться что-то отремонтировать.

:)))

Американская почта выпустила почтовую марку с изображением Билла Гейтса (как признание заслуг перед обществом). В дальнейшем стали поступать многочисленные жалобы, что марка на конверте не держится. Результаты многомесячного исследования показали, что марка в этом неповинна. Просто люди плевали не на ту сторону.

:)))

— Алло! Техотдел?! У меня конфликт прерываний!

— А... о... А?!

— Я в Интернет выхожу — а там связь все время прерывается!

:)))

Я скачала с вашего сайта файл, но оказалось, что он мне не нужен. Как бы мне закачать его обратно?

:)))

Мужик работает на участке около своего дома. Из соседнего дома выходит его соседка-блондинка, открывает свой почтовый ящик, заглядывает туда, захлопывает и убегает обратно в дом. Немного погодя соседка выбегает снова, заглядывает в почтовый ящик и снова убегает обратно. Когда все повторяется в третий раз, мужик не выдерживает:

— В чем дело? Что-нибудь случилось?

— Это точно, что что-то случилось. Мой дурацкий компьютер все время сообщает: "You've got mail".

:)))

Загадка:

— Какое слово из трех букв теперь чаще всего пишут на стенах туалетов в школах и вузах?

Правильный ответ — "www"!

:)))

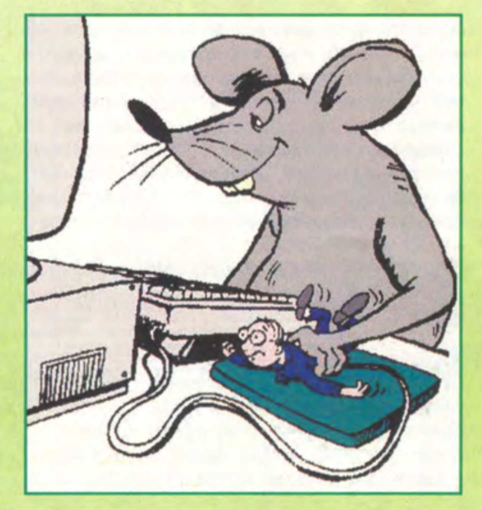
У кнопки Reset есть один недостаток: маленькая очень, кулаком попасть сложно.

:)))

Депрессия — это когда включаешь Интернет и не знаешь, куда пойти.

:)))

Microsoft выпустила ОС для козлов — Windows ME-E-E.



:)))

Программист протягивает часовщику стрелки от будильника.

— А где же часы? — удивляется мастер.

— А зачем часы? Часы-то в порядке, только стрелки совсем не движутся.

:)))

Хирург разглядывает рентгеновский снимок:

— Да-а-а! Ключица поломана, два ребра сломано, трещина в малой берцовой кости. Ну ничего, в Photoshop'е все исправим!

:)))

Разговаривают два приятеля:

— Чувствую себя как мышь от компьютера.

— Это еще почему?

— Ползаю по ковру, а в животе все крутит-крутит!

:)))

Если программа работает не так, как написано в инструкции к ней, то ошибка может быть и там, и там.

:)))

— Чем отличается хард от софта?

— Хард со временем становится меньше, быстрее и дешевле. Софт же со временем становится больше, медленнее и дороже.

:)))

Основное правило для программистов 2050 года: "Не использовать нецензурных выражений при вводе программ голосом".

:)))

— Алло! Техотдел?! Что-то с программой! Курсор мышки не движется!

— Да при чем тут программа, это с железом проблема. Умерла твоя мышь.

— С каким еще железом! Она пластмассовая...

:)))

Вечером идет домой хакер, тащит винчестер с софтом.. Навстречу ему два милиционера. Видят, хакер что-то за пазухой несет, аккуратно так.

— Что несешь?

— Вин... э-э, жесткий диск.

:)))

Возлюбленная хакера мурлычет ему на ушко:

— Любимый, ну когда, когда мы будем регистрироваться?

— А зачем? Я сейчас и так взломаю.

:)))

Опытный программист Вова из Калифорнии подъехал на собственном "БМВ" к собственному калифорнийскому дому. На столе было калифорнийское вино и пельмени. За столом сидели китайская, мексиканская и русская манекенщицы.

— С чего начнем? — спросил программист.

— С лечения белой горячки, — ответили хором девушки.

:)))

Как обезвредить хакера?

Отрезать ему пальцы...

:)))

Два инетчика:

— Я тут с такой девушкой познакомился... Отпад. 90-60-90.

— Круто. А откуда у нее шестизначная аська?

:)))

Сидит программист дома и смотрит фильм про Али-Бабу и сорок разбойников. Показывают, как разбойники отправляют человека в город, чтобы найти того, кто раскрыл тайну пещеры.

— Хм, — думает программист, — нет чтоб просто пароль сменить!

:)))

Первого сентября 1998 года Ельцин звонит Биллу Гейтсу: — Билли, что делать — у нас такой кризис, банки зависли, рубль падает!

— Переустановите Черномырдина!

:)))

"Касперский" — дружелюбное привидение.

:)))

Вышла новая компьютерная игра "Титаник". В этой игре вы — командир айсберга.

:)))

Как-то русские хакеры покопались в программном обеспечении ракеты "ТОМАГАВК" — теперь она называется "БУМЕРАНГ".

:)))

Сидит Борис Моисеев в Интернете, кликает по баннерам и напевает: "Просто Щелкунчик!"

:)))

Согласно рекомендациям Комитета по Борьбе с Терроризмом вводится новый формат IP — XXXX.YYYY.ZZZZ.DDDD, в котором поля X,Y,Z,D определяют широту, долготу, высоту над уровнем моря и значение кода гироскопического датчика перемещений соответствующего компьютера. Кроме того, предусматривается дальнейшее его расширение в части идентификации типа вероисповедания (VVV) и оттенка кожи (RRR.GGG.BBB) его владельца. ■

Катя



Привет всем! Наступил месяц тополиного пуха. Некоторые счастливицы уже расслабляются на пляже, уткнув нос в любимую "Манию". Другие, которым еще предстоит допережить сессию, только мечтают о подобном счастье. Особенно тяжело девушкам, у которых именно в эту пору "ум с сердцем не в ладу". Сердце настойчиво зовет плюнуть на занятия, отправиться в длительный загул на свежий воздух, а на экзамен пойти в мини-юбке. В конце концов, экзаменаторы тоже люди, и при должном подходе даже с самым строгим цербером можно найти взаимопонимание методом демонстрации загорелых коленок и хлопающих ресниц. Но неподкупный разум велит корпеть над пыльными томами, а мини-юбку заменить на макси-хламиду, но с очень большими карманами, где легко разместятся шпаргалки и комплект "медведей". Кстати, если хотите узнать, как справляется с аналогичной дилеммой сильный пол, — напишите Геймеру. Только не верьте ему, если он предложит вам пойти на экзамен в еще мокром после купания акваланге, — чревато!

Геймер



Английское "хэллоу", французское "бонжур", немецкое "гутэн таг", итальянское "бонджорно", испанское "ола!", японское "коннитива" и терминаторовское "аста ла виста, бейби" я от чистого сердца презентую всем сегодняшним читателям "Почты".

Начнем с того, что наш застрельный проект "12 злобных геймеров", инициированный в прошлом номере, успешно стартовал и уже набрал некоторое количество ваших микрорецензий. Буквально в следующем номере мы намерены придать огласке особо заметные и выдающиеся из них. Общественность наконец-то узнает, что она думает по поводу Heroes IV, и вы, уважаемые, сможете открыть для себя нечто новое в давно пройденной и беззаветно любимой/ненавидимой игре.

В очередной раз возвращаясь к давно закрытой теме создания нового жанра, хочу вежливо заявить буквально следующее: "МЫ ЕЕ ЗАКРЫЛИ!!!!!". Рад, что большинство читателей с этим фактом смирилось. Вдвойне рад, что некоторая часть смирившегося большинства добросовестно перешла к более плодотворному занятию: к генерации новых сюжетов, идей и жанровых мутаций. Результат отражен в кое-каких письмах, которые воспоследуют в дальнейшей части "Почты".

Касаемо штуковины по имени "Письмо Номера". Отныне эта номинация станет стандартной для "Почты", и в каждом выпуске мы будем отбирать наиболее чумовое письмо из общей массы и вывешивать его в качестве наглядного примера "гляньте, как оно бывает".

Картинки, иллюстрирующие сегодняшнюю "Почту", являются плодом творчества наших читателей, т.е. вас, и были тщательно отобраны нашим строгим художественным жюри (в нашем с Катей лице). Причем это далеко не все, что к нам приходило, так что выставка ваших визуальных работ на страницах "Почты" продолжится и в дальнейшем.

На сем чувствую себя утомленным долгим вступлением и спешу перенести ваше драгоценное внимание непосредственно к письмам.

Выгодное предложение...

Письмо номера

Геймер

Впервые это письмо эпатировало мой несчастный почтовый ящик с шаблонной для интернет-спама темой "Выгодное предложение!!!!!!" и загадочным отсутствием какого-либо поясняющего текста (за это, собственно, и извиняется автор). Я и не смел тогда помыслить, что, нажимая клавишу Del и отправляя сие лаконичное послание на помойку, уничтожаю редкую жемчужину... предтечу грядущего "письма номера".

Читатель

Ребята, я хочу извиниться за первое письмо, а также сделать вам выгодное предложение. Наверное, у вас есть крутые программисты, и вы сами, наверное, можете сделать супер-игру для PC, и я готов предоставить вам сценарий для нее, но он будет в виде диктофонной записи, и если вы согласитесь, прошу прислать ваш адрес абонентского ящика, чтобы я мог выслать вам сценарий. Ответ прошу прислать по адресу Garfild@rambler.ru в течение 24 часов. Спасибо.

Юрий Карасев (Garfild@rambler.ru)

Катя

Не письмо, а страсть божья! Абонентские ящики, диктофонные записи, лимитированные сроки — похоже, товарищ Карасев вырос на фильмах о Джеймсе Бонде. Правда, я не очень поняла, в чем заключается для нас выгода этого предложения: уж если Юрий верит, что наши гении и корифеи от игровой журналистики в свободное время могут одной левой рукой сваять "супер-игру для PC", то уж тем более резонно предположить, что наши же собственные таланты свободной левой ногой напишут суперсценарий для нее.

Но все же, дорогие читатели! Если вдруг "Мания" пропадет с прилавков на срок более одного месяца, то, значит, мы всем коллективом вместо выпуска журнала занялись созданием этой самой супер-игры. С кого спросить за этот беспредел — смотри выше.

Геймер

Спешу огорчить товарища Карасева. Огорчить я его намерен тем, что, увы, нет в наших рядах толпы программистов. Такая вот злостная подстава, понимаешь ли... Вероятно, для некоторых особо одаренных товарищей это неочевидно, но — мы тут не создаем игры. Мы создаем журнал о них, что ничуть не хуже, но не то же самое. А игры делают совсем другие, пусть и близкие нам по духу, люди. Причем за написание сценария, вообще-то, готов приняться каждый второй, а каждый первый из этого каждого второго свято уверен, что именно его сценарий — суперкрутой. В действительности же все эти доморощенные "суперсценарии" игровым компаниям, мягко говоря, не уперлись, по ряду причин, о которых я некоторое время назад уже рассказывал.

...Вот написал я эти строки, глянул грустно на осиротевший линк к MS Visual C++ образца 1997 года и понял, что сил моих нет больше врать и скрываться. ДА!!! Все эти годы мы таились и обманывали. Конспирировались и не ночевали на явочных квартирах. Кодировали все сообщения и пользовались 512-битным шифрованием. Носили темные очки и сбивали "хвост", прыгая через заборы в темных переулках... И пусть меня обзовут предателем, пусть пропустят через редакционный шредер и вырвут из моих плеч руки с этой вот клавиатурой, на которой я строчу данный текст, но — сил таиться больше нет. Ибо никакие мы не журналисты! Мы — игроразработчики, однажды решившие выпустить игру всех времен и народов и исключительно таинственности ради прикрывшиеся вывеской игрового журнала. Не наша вина, что со временем мы научились писать, верстать и неожиданно поняли, что на все остальное (программирование, рисование фонов и моделей, написание музыки и т.п.) времени катастрофически не остается. И тогда наша творческая энергия преобразовалась... Художники стали дизайнерами и верстальщиками. Программисты и менеджеры стали авторами и редакторами. А руководитель проекта вообще занял главвредское кресло, и поделом ему, собственно...

И раз уж теперь наша тайна раскрыта, то, наверное, самым правильным нашим действием в этом свете станет остановить выпуск журнала "Игромания" и начать работу над суперпроектом будущего — 3D Tetris. Прощайте... Ищите меня в титрах к локализованной версии игры в марте 2020 года.

RPG для пацифистов

Письмо №1

Привет, Геймер! Меня тут идея одна посетила, насчет нового жанра для игр. Вот сидел, смотрел, как мой друг в Arcanum играется, и подумал: а что, если создать RPG без боев? Это, конечно, можно назвать разновидностью квеста, а можно и приписать как новый жанр. Что-нибудь вроде FSQ — Free Solve Quest. Решишь какой-нибудь квест, получаешь навык для выполнения другого. Многие hack'n'slash'ники будут недовольны, но я тут знакомых поспрашивал, все говорят, что идея очень неплоха, что с удовольствием в такое бы сыграли. Ну как идейка, пойдет?

С уважением ко всей "Мании"
Честор (chestor2@mail.ru)

Катя

Итак, вопрос: стоит ли создавать RPG для пацифистов? И будет ли этот жанр иметь успех? Идея не нова, хотя в чистом виде ее никто не декларировал. Например, есть такой старинный прелестный квест "**Кирандия 2**". Ни одной драки там нет, а увеличение количества магических заклинаний у героини — волшебницы Занции — можно рассматривать как ее личный карьерный рост (то есть элемент RPG).

А в очень недурственной игре **Dragonriders: Chronicles of Pern** (adventure с элементами RPG), кроме силы, у персонажа по мере выполнения заданий росли еще два параметра — интеллект и репутация. Причем бои в игре четко стояли на третьем месте, а первый план занимали задания, требующие навыков общения, дипломатии и сообразительности. Причем, как и предлагает Честор, для получения продвинутых квестов нужно было прокачать интеллект и репутацию, выполнив сначала более простые задания. Но вот совсем убирать бои я бы не стала — игра от этого заметно потеряла бы.

Думаю, сражения придают играм такого типа увлекательность, стимулируя выброс адреналина в кровь (а иногда и нецензурных слов в окружающее пространство). Просто так взять, изъять драки и получить в итоге нечто типа шахмат или симулятора собирания грибов — редкое будет занудство! Представляете, оставить в знаменитой **Ultima** три роли на выбор:






Творческий порыв Виталия (bigman21@mail.ru) породил целую серию развеселых интерпретаций и вариантов применения нашего журнала. Три из этих интерпретаций вы сейчас рассматриваете.

рудокопа, кузнеца и трактирщика. Пусть мирно общаются между собой на производственные темы, взаимно поднимая ум и обаяние.

Кстати, в хороших играх у игрока обычно бывает выбор, каким образом он желает проводить игровое время. Например, в простенькой сетевой RPG **Dragon Court** можно бродить по горам и лесам, изничтожая монстров. А можно тусоваться во дворце при дворе королевы Бэт и наращивать характеристики, травя байки и выигрывая в карты. В большинстве RPG прокачка альтернативных по отношению к силовым методам решения квестов — обаяния, дипломатических навыков, умения красться, воровства — обычное дело. Но все-таки RPG совсем без боев, на мой взгляд, — это нечто для любителей безалкогольного пива и безникотиновых сигарет, которые питаются диетическим продуктом украинского производства — обезжиренным салом.

Зато хорош сам подход к изобретению нового жанра — "от противного", как в математике: берешь известный жанр, отсекаешь до полной кастрации все его исконно жанровые черты и смотришь, что там после такой вивисекции еще шевелится. С ходу могу предложить еще пару экспериментальных шедевров: стратегии без юнитов и квесты без головоломок. Как писал Мандельштам: "На башне спорили химеры, которая из них урод?"

Геймер

Я, со своей стороны, вижу два варианта реализации. Первый — это создание с нуля оригинального набора специфических ролевых характеристик, не имеющих непосредственного отношения к бою. То есть никаких больше вам "силы", "меткости" и навыков владения двуручным мечом. Им на смену придут "сексапил", "дальнозоркость" и умение "стрелять глазами по движущейся мишени". Если кто не понял из предыдущего предложения, то в качестве основы игрового мира и смысловой наполненности геймплея я предлагаю выбрать старое доброе взаимоотношение полов и нестареющие идеи старика Фрейда. На мой скромный взгляд, это лучший фундамент для ролевой игры и единственная фишка, способная сравниться с тем азартом и рашем, что мы получаем от Diablo-подобных hack&slash и традиционных RPG вроде **Wizardry** или **Baldur's Gate**. Кстати, моя идея не нова, и подобного рода РПГ вовсю процветают на японских игродельческих сакурах. До Европы и березовой России эти шедевры доходят только в натуральном — иероглифическом виде, и потому, увы, не могут завоевать должной популярности.

Второй вариант — это создание глубокой и тщательно продуманной хардкорной РПГ, обладающей достаточной гибкостью и универсальностью, чтобы предоставить игроку выбор — пройти ли игру без единого выстрела или, в качестве контрастной альтернативы, — уничтожив все живое. Так называемая "классическая" или "эталонная" ролевая система уже обладает подобными возможностями. То есть, другими словами, игры, подходящие под мое описание, уже есть. Тот же Arcanum, упомянутый товарищем Честором, вполне реально пройти, не пролив ни литра крови. Также настоятельно рекомендую товарищу ознакомиться с игрой **Planescape: Tournament**.

Развивая Катину мысль, задам сакраментальный вопрос: "Что лучше? RPG универсальная, где могут жить как скинхеды, так и пацифисты? Или же РПГ кастрированная и не дающая игроку возможность решить проблему ударом в репу?".

Русские деды покоряют Америку

Письмо №2

Здравствуйте, уважаемые Геймер и Катя.

Несколько номеров назад вы подняли идею созданию новых жанров. Я полностью согласен с товарищем rev@Ge (04, 2002). Новый жанр создать практически невозможно (по моему мнению), поэтому предлагаю идею для создания игры для игры. Это RPG/Adventure/FPS.

Итак, много раз хорошие американцы мочили плохих русских парней. Теперь мы будем изменять эту традицию. Я не буду опускаться до глобального (банального) мочилова, поэтому мы просто проживем жизнь призывника. Начинаем с простой шестерки. Предположим, деды посылают нас за водкой. А денег у нас нифига! Достать деньги — проблема игрока. Вот вы и получили квест.

Теперь пример развития нашего героя. Идем на стрельбище — повышается меткость; идем в спортзал — увеличивается сила и выносливость. В общем, все как в армии. Также, можно вставить несколько мини-игр. Допустим, те же деньги на водку можно выиграть в карты. Но лучше наворовать. По ходу дела, можно придумать хороший сюжет, в котором все завершается войной с Америкой. Это тот же 3D-action. А в конце мы из шестерки превращаемся в деда, получаем повышение и ждем следующей части игры.

С наилучшими пожеланиями,
Krisyshka и Duron

Геймер

В нашей жизни так мало романтики. Мы живем в мягком благоустроенном мире, где вежливый омоновец провожает запоздавшего кавказца до дома, а благодушный бык из джипа угощает девиц с Тверской эскимо на палочке. И вот именно такой вот легкой армейской чернухи нам не хватает для полного счастья.

Предложенный сюжет наполнен экстримом, как платный туалет-кабинка на "Юго-Западной". Вдумайтесь во фразу "деньги на водку можно выиграть в карты. Но лучше наворовать". Получается прямо-таки захватывающее, берущее за душу повествование. Боец, ворующий деньги для старослужащих! Разве встретишь подобное в реальной жизни? А перл — "можно придумать хороший сюжет, в котором все завершается войной с Америкой". Мега! Лучше действительно не придумать. Боец, будучи пойманным на воровстве, получает от товарищей по казарме по башке табуреткой, случайно падает на подвернувшуюся секретную красную кнопку, и наши ракеты делают "F8" городку Нью-Йорк. Злобные капиталисты в ответ подбирают свои гамбургерные животики и опперируют десятком боеголовок на каждую нашу. Тем временем в отдаленной военной части приходит в себя раненный табуреткой герой и, еще не осознавая, какое великое дело он совершил, направляется в спортзал, чтобы там немного потренироваться в карточной игре, так как воровство ему неожиданно опротивело. Там он встречает нескольких "черепов" (по армейской классификации — служащие второго года). Те, что характерно, также посылают его за водкой, предварительно протерев им же несколько квадратных метров деревянного и чрезвычайно занозистого пола. В поисках пресловутой водки наш герой пытается сыграть в преферанс с очаровательной медсестрой, которую он встретил по дороге к казарме. К сожалению, медсестра жульничает и прячет карты в своем не менее очаровательном бюсте тринадцатого размера, при этом требуя от бойца немедленной сексуальной взаимности. Проиграв три раза и ровно столько же раз вступив в беспорядочные половые отношения с означенной медсестрой, наш герой вновь отправляется за водкой. На пути к ларьку он встречает прапорщика Иванова, который деликатно интересуется потертым внешним видом личного состава. Герой отговаривается, утверждая, что потертость костюма происходит от излишнего служебного рвения. Прапорщик доволен ответом и, чтобы проверить правдивость бойца, направляет его в срочную командировку за водкой. По ходу дела он жалуется ему на медсестру, что на днях наградила его сифилисом, хламидиозом, гонореей, триппером и здоровым синяком под левым глазом.

Добравшись наконец до ближайшего ларька, наш героический "дух" (по армейской классификации — недавно призванный военнослужащий) пытается втолковать работающему там кавказцу, что без срочной алкогольной интоксикации в размере двух ящиков белой он немедленно выйдет из себя и набьет уважаемому горцу его загорелую рожу. Горец реагирует должным образом. Он закрывает ларек и начинает методично избивать нашего героя



Товарищ Алексей Коняхин прислал нам целых две прикольных картинки. Одну вы сейчас лицезреете, а вторую (которая с медалькой) мы поставили как иллюстрацию к стихотворению "След кастета между ног".

ногами и руками. На помощь ему спешат многочисленные родственники, знакомые и просто прохожие. В самый разгар импровизированного боя, когда бесстрашному бойцу только-только выбивают передние зубы, в действие включается почтальон, оповещающий селян о начале ядерной войны. Воспользовавшись заминкой, наш неутомимый и находчивый герой выполняет единственный знакомый ему прием — "изматывание противника бегом". В этот момент залетная ядерная ракета со свеженацарапанной надписью "Hello from Nebraska" накрывает городок и военную часть. Все скрывается в огненной вспышке...

Киношки по игрушкам

Письмо №3

Приветствую вас, Катя и Геймер. А также особое приветствие Nemezido как автору статьи "Великолепная семерка".

Хочу поделиться моей давней мечтой. А мечтаю я об экранизации вселенной BattleTech. Это же просто огромнейшее поле для возделывания. И если культовые Star Wars давно уже перебрались на ниву компьютерных игр, то почему бы BatteTech не стать культовым киносериалом. Единственное оправдание, которое я могу дать нерасторопным продюсерам, почему они до сих пор не взялись за подобный фильм, в том, что для качественной реализации данного проекта требуется ну очень много денег. Халтурно слепленных Mech'ов фанаты создателям не простят. По поводу актеров: тут, на мой взгляд, говорить особо смысла нет, так как за время существования данной вселенной накопилось так много сюжетных линий, что выбирай — не хочу. Тут хоть самому Геймеру можно нанести пару героических шрамов на лице и в Mech запихнуть, а Катю — облачить в стильную военную форму и назначить офицером Звездной лиги.

Ну вот, пожалуй, и все, о чем я хотел вам сегодня сказать. Еще раз спасибо за такую рубрику в вашем журнале, как "Игровое Кино".

С уважением, Роман aka CyberLynx (cyberlynx@mail.ru)

Катя

Мне всегда нравились механические курявки на могучих стальных лапах. И ведь в голливудском кино такое уже было — помните робота-убийцу в первом "Робокопе"? Конечно, полнометражный двухчасовой фильм "Мания" не потянет, но кое-что мы сделать все-таки можем. Как личный вклад, предлагаю свой бизнес-план для решения проблемы "где взять курявку?".

Пишешь Стивену Спилбергу восхищенное письмо с приложенной к нему фоткой, где просишь прислать динозавра среднего размера из клацавших зубами в "Парке юрского периода". Получив положительный ответ (вместе с предложением о встрече), идешь на почту и, отдав за доставку динозавра полугодовую зарплату (искусство требует жертв!), получаешь посылку. Зарплату за второе полугодие забирают таможенники (искусство требует еще больших жертв). Потом приносишь из дома рулон фольги для запекания мяса и обматываешь динозавра фольгой по периметру, в результате чего он становится похожим на упомянутого меха, т.е. робота. Наконец, в одну лапу монстру даешь муляж ракеты, в другую — редакторскую линейку. На шею твари сажаешь Геймера. Это — наше главное оружие массового психотропного действия. Теперь можно звать прессу и приступать к съемкам!

А если серьезно, то...

То дальше как раз рвется высказаться Геймер.

Геймер

Идея с героическими шрамами, несомненно, заманчива, но корень проблемы заключается в том, что я не только не являюсь профессиональным актером, но даже более того — я вообще не являюсь актером и, вероятно, смогу проявить себя в подобных съемках примерно так же, как свинья в посудной лавке. Т.е. никак и хуже того.

Продолжая вытягивать корень проблемы из-под дерева благополучия стройной идеи сего письма, скажу, что для того, чтобы снять качественный зрелищный фильм (тем более по вселенной BattleTech), нужно много денег. Иначе будет такая же кривая-косая фигня, как, например, Wing Commander. Соответственно, нужен кто-то, у кого много денег и кто хочет вложить часть своего "много денег", чтобы получить еще больше денег для себя. Видимо, это некая голливудская компания, т.к. больше ни у кого столько денег (и возможностей еще, кстати) банально нет.

Дальше: Голливуд снимает исключительно штампованное кино, основанное на вырубленных в граните канонах трансформации кинопленки в бабки. Соответственно, самое вероятное, что мы можем получить на выходе, это тупой как пробка аналог фильма "Расхитительница гробниц" по несчастному Tomb Raider (если вы считаете этот фильм интеллектуальным или хотя бы умным, я не стану с вами спорить, но мне вас будет очень жаль).

Вопрос: зачем голливудской компании, у которой много денег, снимать фильм по BattleTech? Честное слово — боевик с участием парочки накачанных суперзвезд будет продаваться ничуть не хуже. Более того: всякий финансовый воротила знает, кто такой Шварценеггер или Сталлоне, но отнюдь не всякий способен втюхать, что это за зверь — BattleTech, и кому он нужен, и сколько денег даст использование его вселенной... тоже, кстати, небесплатное.

Допустим: какая-то компания решила выложиться и, стиснув зубы, вложила уйму денег в фильм по игре/играм. При этом она решила сделать именно фильм по игре, а не фиг знает чего из серии "как бы по игре, а на самом деле мы просто подзаработать решили". При этом она нашла хорошего режиссера. При этом сценарист написал-таки реально классный сценарий!!! И фильм действительно сумели снять так, чтобы человека, который любит BattleTech, не тянуло блевать при просмотре... Наверно, я уже в раю, раз такое предположил. Только там бывают подобного рода чудеса!

И след кастета между ног

Я геймер самых честных правил,
Я многим гадам вправил рог,
Я им клеймо свинцом поставил
И след кастета между ног.

Я фраги с мясом отрываю,
В контре убью без лишних слов.
Я так же круто в Квейк играю
И рву на тугрики отцов.

Я геймер, я дитя хардкора,
Мое прикрытье — темнота;
Мой ствол не терпит разговора
И не дрожит моя рука.

Искренне свой и более ничей

М.А. Кошелев aka the_Undertaker (mich_koshelev@mail.ru)

Геймер

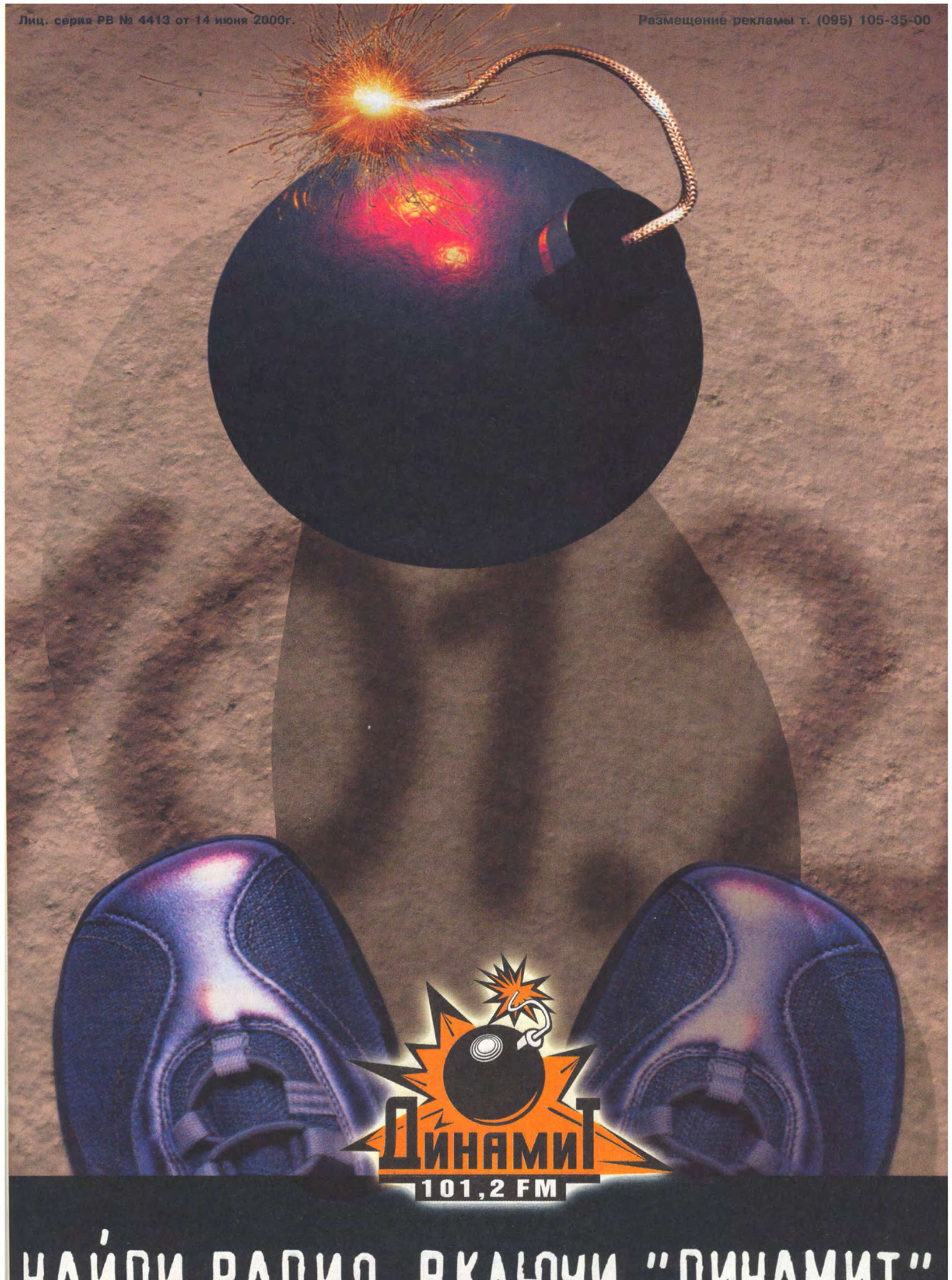


Помимо душевной бабушкиной сказки на мотив Евгения Онегина, вами только что прочитанной, товарищ Кошелев прислал нам парочку таких же добрых ("антиобщественный наезд") и жизнеутверждающих ("гробовых работ") расшифровок таинственной аббревиатуры "Игромания".

1. Институт Гробовых Работ, Олицетворяющий Мировой Антиобщественный Наезд Игроманьяков-Язвенников

2. Интернациональной Геймерско-Раздолбайской Организации Массового Антогонизма Нормальной Интерпретации Явлений

Все остальные расшифровки названия журнала "Игромания", пришедшие ко мне и к Кате на ящик, увы, не произвели на нас с ней должного впечатления. Вышеприведенные — лучшие. Так что, ребята, если хотите увидеть свои варианты на страницах журнала, то действуйте по принципу "сначала хорошо подумать, потом круто написать", и ни в коем случае не наоборот!


Лиц. серия РВ № 4413 от 14 июня 2000г.
Размещение рекламы т. (095) 105-35-00
Динамит
101,2 FM
НАЙDИ РАDИО ВКЛЮЧИ "DИНАМИТ"

И последнее: собственно, вселенной BattleTech не существует, если кто не знает. Ее закрыли.

Вот так все весело.

Жанровые рейтинги

Письмо №4

Привет, дорогая редакция "Игромании"!

Вот уже около 2-ух лет читаю ваш журнал, и у меня нет к нему никаких претензий, но есть несколько предложений.

1. Я считаю, что с общим рейтингом игр нужно еще ставить рейтинг по жанру, т.к. считаю невозможным сравнивать, допустим, графику квеста с графикой стратегии, также насчет и геймплея. В общем, подумайте!

2. Начал недавно увлекаться MTG и стали у меня во время игры возникать различные вопросы. А что, если вам сделать подрубрику FAQ по MTG ? Я считаю, идея хорошая.

3. Igromania — SUPER!!!

С уважением, LEVIAFAN из Тулы!

Катя

Милый Левиафан, можно, я буду называть тебя просто — Лева? Так вот, Лева, дело с рейтингами обстоит следующим образом. Как ты заметил, каждый из наших авторов специализируется в определенном виде игрового жанра. Одни пишут про экшены, другие — про экономические стратегии, третьи — про авиасимуляторы, четвертые — про квесты. И когда игре ставится оценка, то сравнивается она именно с десятком последних игр своего же жанра. То есть никто не будет чесать под одну гребенку Алису МакГи, ИЛ-2 и Dungeon Siege. Критерии классности и достижения высокого уровня играбельности (что и означает геймплей) для этих игр абсолютно разные.

Конечно, неизбежно учитываются и общие тенденции мирового игростроя: например, при тотальном переходе жанра в 3D спрайтовые его представители неизбежно будут получать более низкие оценки, чем их трехмерные собратья.

Да, спасибо за высокую оценку нашей читабельности!

Геймер

Добавлю, что если бы рецензии по играм всех жанров писал какой-нибудь один-единственный человек, например, я, то этот один-единственный человек, не будучи идиотом (зуб даю на отсечение — я очень умный), выставляя оценки авиасимулятору, сравнивал бы его не со стратегиями или квестами (как ни странно), а именно с другими существующими авиасимуляторами. Вот так все просто.

Теперь по второму пункту. Немедля составлю полнейший и подробнейший FAQ по замечательной игре MtG на страницах "Почты". Внимайте.

1. Вопрос: *На вашем компакте есть официальный свод правил по игре Magic the Gathering, но он не на русском. Что мне делать?*

Ответ: *Выучить английский.*

2. Вопрос: *Где мне взять деньги на карты? Они чего-то дорогие...*

Ответ: *Ограбить "Сбербанк"?..*

Вот, в принципе, и все. Если вы сможете найти более подробный и более насыщенный FAQ, немедля отпишите мне и редактору раздела "Вне компьютера". Мы совместно порадуемся вашему счастью.

Толпой игру мы создадим

Письмо №5

Здравствуйте, Геймер.

Предлагаю создать OpenSource игру, в создании которой мог бы принять участие любой человек. Предлагаю также создать в "Самопале" раздел, посвященный этой игре, и всячески освещать процесс создания со всех сторон.

fOCUS

Геймер

Оригинальная и немного непрофильная для рамок почтовой рубрики тема. Но обсудить интересно, и потому мы попросили ответить на это письмо нашего гуру программирования и сенсея компилятора — Константина Артемьева. Как всегда, ждем ваших откликов, жалоб и предложений.

Константин Артемьев

Задумка, конечно, интересная. Но вот хватит ли у нас сил, а главное, энтузиазма? Ведь разработка Open Source — довольно сложный процесс. И успех (или неуспех) предприятия зависит, в первую очередь, от координатора. Координатор — это человек-гора или, если хотите, — человек-глыба, на котором держится весь проект. Это человек, который, собственно, заварив всю эту кашу, обязан пожизненно ее расхлебывать. В разработку по-настоящему хорошей игры надо вложить всю свою душу и все свое свободное время. Ну-ка, кто согласится пойти на подобную жертву? Если найдется человек, полный энтузиазма, который сможет "выстоять" проект, — игра удастся. Но вот найти такого человека — большая проблема. Ведь он должен не только создать основу, каркас игры, сайт и общую среду разработки, обеспечить систему форумов и чатов, где все авторы смогут встретиться и обсудить все дело, не только раскрутить проект, сделать его известным, не только привлечь нужных людей, но и (что самое сложное) обрабатывать бесконечные вопросы/требования/предложения/замечания бесчисленных авторов и просто потенциальных игроков. При этом придется постоянно выяснять, кто прав и кто виноват, устраивать голосования на тему изменений/улучшений и, что самое страшное, пытаться объединить всю эту мешанину разрозненных концептов, скетчей и программных модулей в нечто единое целое. И все это должен делать координатор. Кто у нас тут самое сильное звено? Лично тебе по силам стать координатором?

Ну и, конечно, нужна Идея. Не просто идея, а именно с большой буквы — Идея. Такая концепция будущей игры, за которую можно и в огонь, и в воду. Ведь если мы собираемся делать заурядный клон тетриса, вряд ли стоит даже начинать.

А по поводу специального раздела в "Самопале"... Давайте попробуем начать, а там посмотрим. Если разработка действительно пойдет полным ходом — почему бы и нет. Ув. тов. читатели! Если кого-то заинтересовала идея ув. тов. fOCUS — пишите Геймеру на *gamer.sobaka.igromania.ru* или мне — на *masterK@igromania.ru*. Если народ откликнется — почему бы не попробовать.

Мы в Сети

Геймер

В этот раз у нас получилась очень интересная игроразработческо-ностальгическая подборка с небольшими вкраплениями Counter-Strike и Serious Sam. Рекомендую ссылку номер раз. Сайт принадлежит нашему внештатному автору и имеет предложить вам нечто действительно полезное и раритетное. Ну и все остальные линки оприходуйте своим вниманием, конечно. Не зря же люди старались!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик (именно мне, т.к. я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. **http://termius.narod.ru.** Сайт практически целиком посвящен разбору различных игровых форматов, и его цель — помочь всем желающим в вырезании игровых "кирпичиков". Для этого, помимо непосредственно описаний форматов, имеется немалая подборка утилит конвертеров/распаковщиков моего, и не только, производства. Практически все мои программы (а их уже сорок штук) выложены с исходниками на Delphi.

2. **http://rm2k.bip.ru.** Все для RM2k (RPG Maker 2000). Дополнительная графика и утилиты. Помощь и FAQ.

3. **http://codemasters.narod.ru.** Название говорит за себя. Всем поклонникам великой компании CodeMasters рекомендуется.

4. **www.goldgame.wallst.ru.** Сайт о старых, но незабытых играх!

5. **www.game-portal.narod.ru.** Все о компьютерных играх. Обзоры, советы, патчи, боты, карты, фичи. Глобальное описание Counter-Strike, Quake 3, Unreal Tournament.

6. **http://sam.3dgamer.ru.** Сайт посвящен всему, что касается великой игры Serious Sam!



"Здравствуйте, дорогая редакция! Посылаю вам корову, не бог весть какое чудо, ну да может и сгодится. В хозяйстве. Зовут Хел Бови (ака Хорнед Рипер, до смены пола), а дома — Буренкою. Вы не смотрите, что морда злая, она очень даже хорошая, поле иногда косой-то скосит, или там с волками управится. С превеликим уважением, packer. PS Буде вам молочка захочется — помните: 1) Характер у нее вспыльчивый, копыта тяжелые. 2) Молоко немного отдает серой. Не увлекайтесь — в больших количествах сера вредна. 3) Когда найдете вымя, напишите на packer@one.lv. С точным местоуказанием." Автор письма: Demagog.

Катя

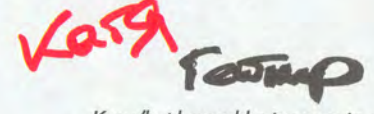
На прощанье желаю всем уже учащимся и еще поступающим счастливых билетов на экзаменах, а прочим братьям и сестрам по разуму — просто хорошей погоды и веселого отдыха!

Геймер

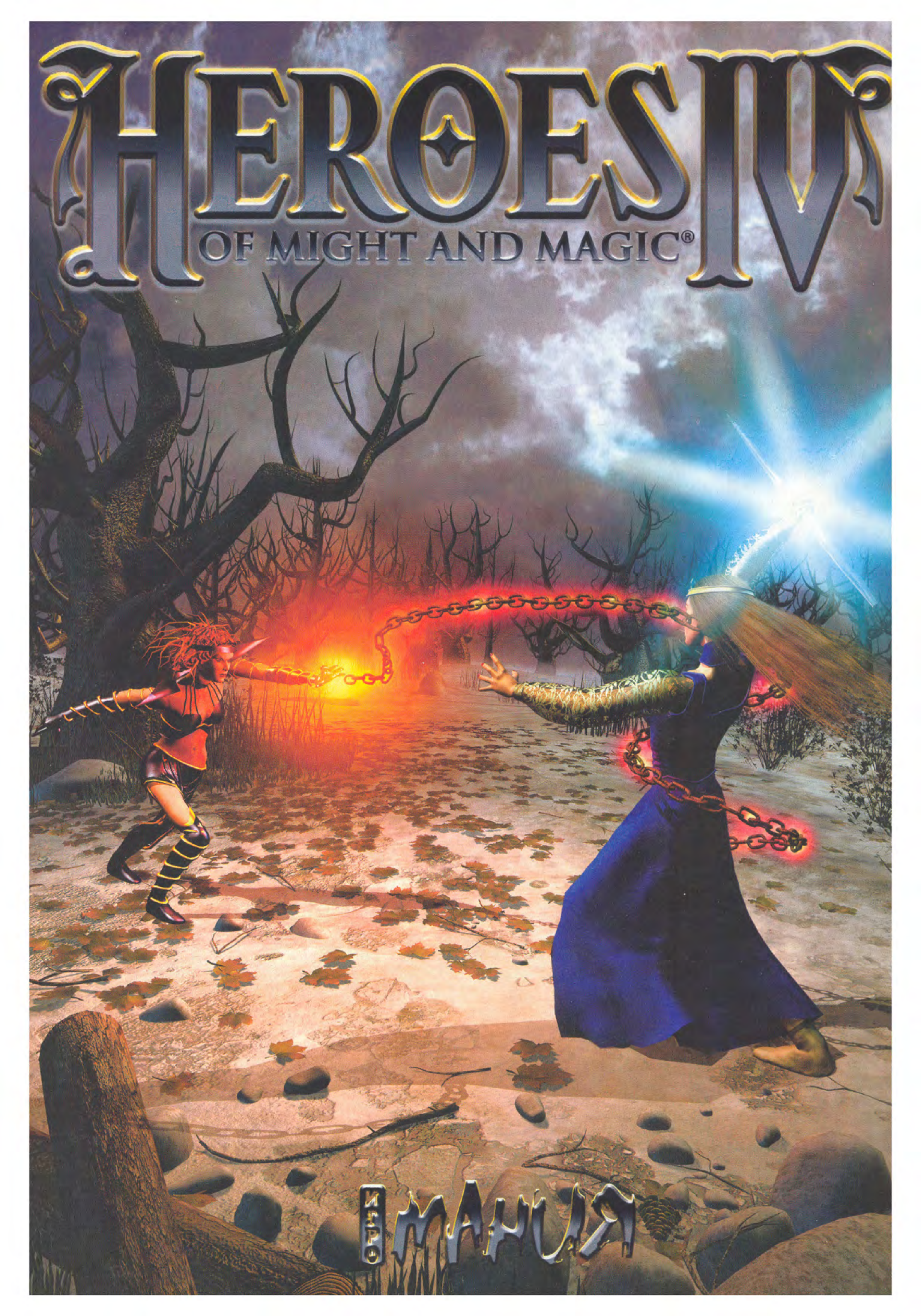
Веселого вам летнего крышесъезда. Отдыхайте, не жалея себя, но не заплывайте далеко от газетного ларька, ибо, по прогнозам чревовещателей, в июле выйдет очередной выпуск "Игромании". Всем — всего!

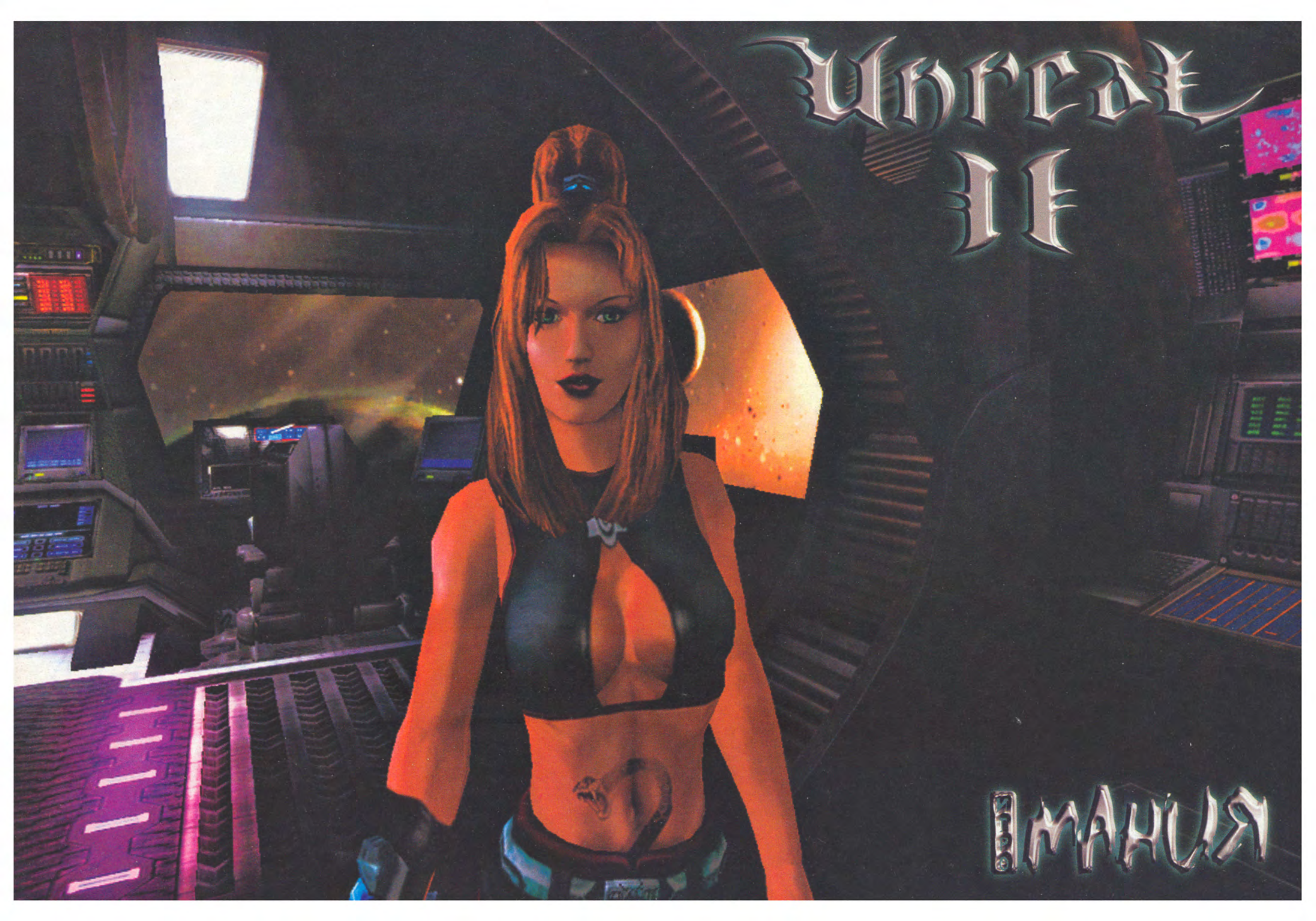
●●●

Июньскую экзаменационно-сессионную зарядку в облаках тополиного пуха проводили работники физической культуры:



Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)


HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®
ИГРО МАНИЯ


Unreal II
ИГРОМАНИЯ